INFORCOM PRESS

3

CD ROM REVIEW



Издательство
“Инфорком-Пресс”

Россия, 125124,
Москва, А-124, а/я 70
Тел./факс (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su

Административная группа:
Николай Рыжов,
Ирина Симонович

Редакционно-издательская группа:
Андрей Алексеев: *Дизайн, верстка*
Сергей Бобровский: *Strategy, Action, Wargames*
Дм. Браславский: *Management, Adventure*
Георгий Евсеев: *Adventure, RPG, Puzzles*
Сергей Пацюк: *Hardware, Дизайн*
Вакантно: *Simulation*
Вакантно: *Arcade*
Вакантно: *Sports*

Координатор:
Сергей Симонович

Учредитель:
АОЗТ “Инфорком-Пресс”

Благодарности:
Особую признательность выражаем нашим семьям, которые “поддерживают огонь” в домашних очагах, пока мы “горим” на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

ОТ РЕДАКЦИИ
ЭКСПЕРТИЗА
ЖЕЛЕЗО МУЛЬТИМЕДИА
ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ
АвтоSTART !!!
ХОДУЛИ
ЭКСПЕРТИЗА
РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

2 Конкурс, в котором выиграют ВСЕ!

Предлагаем Вам принять участие в необычном конкурсе, в котором не будет проигравших...

3 В этом выпуске

Вашему вниманию предлагаются обзоры мультимедийных энциклопедий компании E.M.M.E. Interactive.

4 История

Introduction to archaeology **The Medici**
Voyage in Egypt

Искусство

The Cannes film festival
The Great Museums of Europe Vol.1, Vol.2

16 Стереосистемы для виртуальной реальности

"Сегодня появилось много устройств для стереоэффекта — от простеньких очков со светофильтрами до сложнейших шлемов "виртуальной реакции".

22 Total Control

"Наконец-то мы с Вами имеем удовольствие лицезреть полноценную стратегическую игру, созданную в России".

25 Word 6.0 для Windows за 30 минут

"Прочитав нашу статью, Вы сможете без страха подходить к сложной системе под названием **Microsoft Word 6.0 for Windows**".

41 Chronomaster

"Вас можно поздравить, если у Вас есть эта потрясающая игра. Это не просто игра — это переворот в современном состоянии жанра Adventure".

54 Искусство

Leonardo da Vinci
Michelangelo
Uffizi
Van Gogh
Paul Cezanne

64 Где купить наши издания

Внимание!

Конкурс, в котором выиграют все!

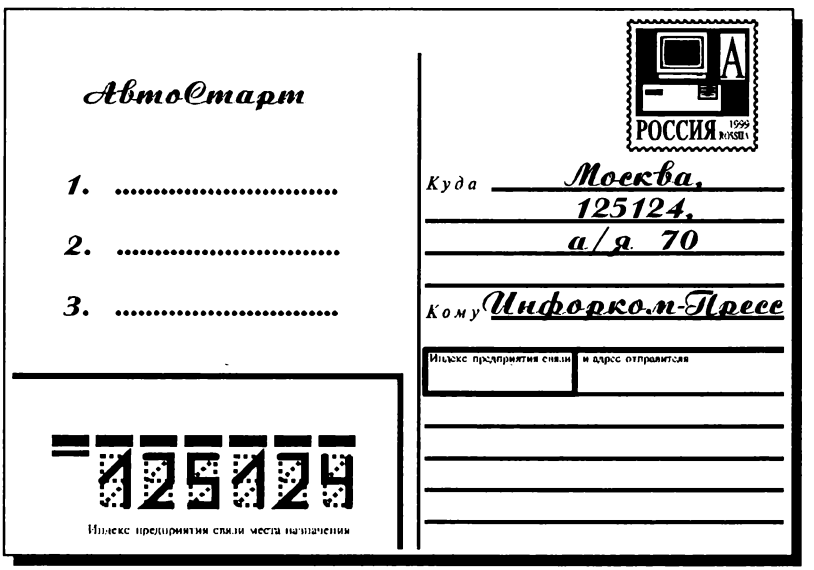
Дорогие читатели! Мы предлагаем Вам принять участие в необычном конкурсе, в котором не будет проигравших. Выиграют абсолютно все, а самые–самые удачливые получат приз.

Расскажем идею в двух словах. Очевидно, Вы уже знаете, что отныне во всех наших журналах **PC–Help, PC–Forum, PC–Express** и **CD-ROM–Review** присутствует раздел **"АвтоSTART".** В нем мы даем "Быстрый Старт" по разным прикладным и системным программам. Конечно, программ, которые можно было бы осветить в этом разделе, великое множество. И постепенно мы до всех до них доберемся. Но, наверное, лучше начинать с того, что нужно большинству наших читателей.

Разумеется, мы внимательно следим за тем, о чем Вы просите в своих письмах, и стараемся идти с Вами в ногу. Но нам всем было бы очень полезно, если бы каждый из Вас конкретно сказал бы, по какой программе (системе, пакету) информация нужнее всего.

Итак мы просим всех, кто читает эти строки, оказать нам дружескую услугу и написать (желательно на открытке), по какой программе Вы хотели бы увидеть **АвтоSTART** в первую очередь, во вторую, в третью.

Подведя итоги такого голосования, мы выпустим журналы с тем, что Вам нужно. А тем, кто назвал программу, собравшую наибольшее число голосов, мы вышлем журналы с соответствующим **АвтоSTART**'ом бесплатно. Только, пожалуйста, укажите на открытке свой домашний адрес.



Большое спасибо за поддержку. Искренне Ваш, **i–ПРЕСС.**

Уважаемый читатель!

*Мы надеемся, что эти строки читают не только те, кто покупают мультимедийные энциклопедии, но и те, кто серьезно подумывают об их создании. Дело это новое и до конца не освоенное. Каждый продвигается здесь как умеет и находит свои оригинальные творческие приемы. Кроме чисто содержательной стороны и субъективной оценки достоинств и недостатков той или иной мультимедийной энциклопедии мы стараемся рассказывать о новых приемах, которые несет в себе программа. И нас интересует не только то, **ЧТО** сделано, но и то, **КАКИМИ** средствами это достигнуто, и **КАКИЕ** новые приемы данный программный продукт открывает.*

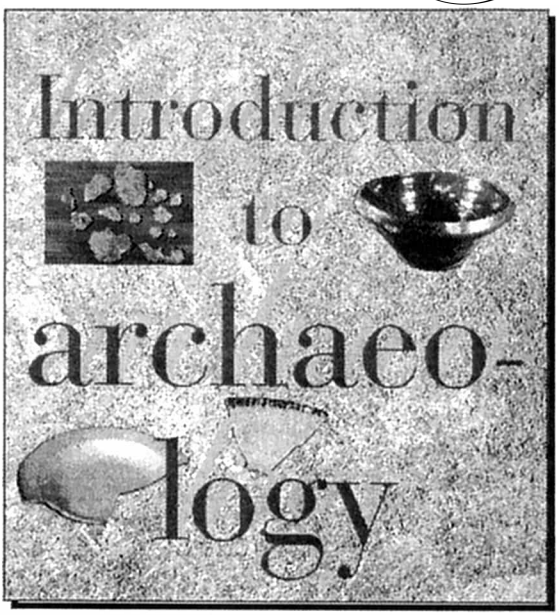
*Этот выпуск CD-ROM Review в основном посвящен изданиям фирмы E.M.M.E. **Interactive**. Она входит в десятку лидеров в области Edutainment (сочетание обучения и развлечения), и с ее новаторством, как нам кажется, Вам интересно было бы познакомиться.*

*Мультимедийные энциклопедии E.M.M.E. **Interactive**, как и других крупнейших издательств, сегодня уже можно приобрести в России. Этому мы обязаны **Электротехническому Обществу**. Оно открывает нам с Вами доступ к огромному культурному богатству, созданному в мире. Но это только начало.*

Главная же задача сложнее. Лучшие образцы мультимедийных энциклопедий выходят на английском, немецком, французском, итальянском языках. А так хочется, чтобы они выходили еще и на русском. Технически это вполне возможно, но этим кто-то должен заниматься, и западным издателям это должно быть если и не выгодно, то хотя бы не убыточно.

*Мы очень рассчитываем, что в таких интеллигентных, эрудированных и добросовестных партнерах, как **Электротехническое Общество**, мировые фирмы найдут надежную опору для локализации своих продуктов в России. Вот главная задача ближайших лет, и Вы можете быть уверены, что пока Вы читаете эти строки, люди над этой проблемой уже работают.*

Ваш i-ПРЕСС.



Разработчик: **Micro Intel**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система:
8Мб; SVGA; 486; Windows 3,1

Рассчитывая встретиться с очередным изрядно занудным учебником по археологии, я не смог скрыть своего удивления, когда выяснил, что под обложкой этого компакт-диска меня ожидает настоящий... исторический детектив.

Завязка сюжета следующая. При раскопках в местечке под названием Pointe-a-Calliere (Пуант-а-Калье) был обнаружен человеческий скелет. Вам, как начинающему археологу, предлагается пройти (желательно последовательно) пять миссий для того, чтобы определить пол, рост и религию этого человека, а также болезнь, от которой он умер, и даже его имя.

При этом у Вас под рукой неплохая справочная литература, в которую, скорее всего, придется неединожды заглянуть. Прежде всего, это подробный археологический словарь (Dictionary), отнюдь не страдающий снобизмом и старающийся все объяснить так, чтобы было понятно каждому. Все подчеркнутые в тексте слова в нем есть. Затем, Archaeologist's Manual (руководство по археологии), которое поделится информацией о различных стадиях раскопок. И, наконец, если уж совсем не знаете, что делать, запросите Instructions (инструкции).

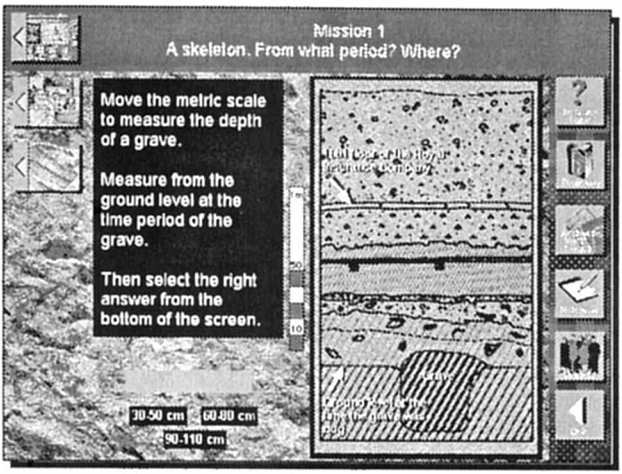
По мере продвижения к разгадке Вы будете собирать информацию, которая автоматически станет накапливаться в Вашем личном блокноте (Notebook). Помимо всего прочего, эта информация и должна являться стимулом для прохождения миссий одной за другой: тогда у Вас будет больше данных для правильного вывода. Как только Вы почувствуете, что близки к разгадке, попробуйте выбрать кнопку "Solving the Puzzle" и посмотреть, что получилось.

Программа предоставит Вам несколько инструментов для решения проблемы. Первый из них – Game ("Игра"), построенная по принципу игры в ассоциации. Правильные ответы будут автоматически заноситься в Notebook. Второй – Document ("Документ"), позволит Вам в поисках разгадки консультироваться с различными документами. Третий – Expert Opinion ("Мнение эксперта"), даст возможность посмотреть видеосюжет, в котором Вы сможете прибегнуть к помощи специалиста. Излишне говорить о том, что управление просмотром при этом полностью останется в Ваших руках. Четвертый – Question" – это обычный вопросник, по американской привычке снабженный вариантами ответов. Если Вы выбрали верный вариант, то он, как и все остальное, будет запомнен в Notebook.

Теперь, когда правила игры нам известны, посмотрим, как они реализуются на практике. Первая миссия – определение откуда появился скелет, где и когда жил этот человек. Перед Вами появится картинка с изображением раскопок. Указав мышкой на один из ее секторов (например, нижний левый), мы получим информацию о том, что крайне важным параметром является глубина погребения. Чтобы ее выяснить, будет предоставлено две возможности – игра и обращение к эксперту.

Для начала выберем второе. Поговорив с симпатичной женщиной по имени Полин Дежарден, заглянем после этого в Notebook и выясним, что раскопки производились на старом французском кладбище. Если, конечно, Вы не дипломированный археолог, то для каких бы то ни было выводов этого будет пока маловато.

Попробуем теперь сыграть в игру (см. рис.). Переместив шкалу на профиль могилы, мы без труда определим ее глубину. После этого подхватив в левом нужном углу правильный ответ (около полуметра) перетащим его на серое поле.



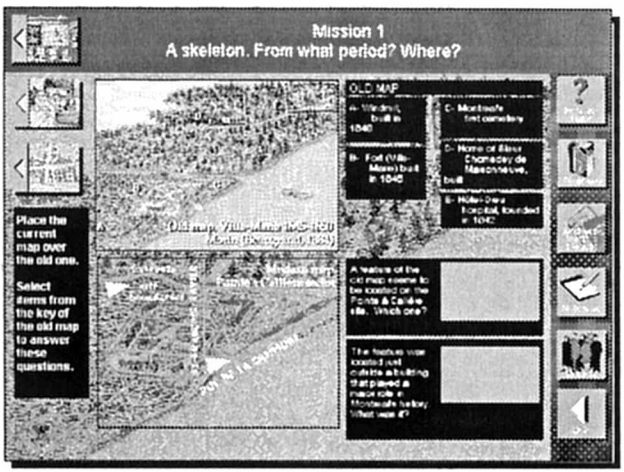
Затем обратимся к другому фрагменту раскопок. В принципе, как сообщает программа, наличие погребения не удивило археологов, поскольку, скорее всего, ранее здесь находился город. Наложив в разделе "Игра" старую карту города на современную (см. рис.), мы выясним, что археологи производили раскопки на кладбище, примыкавшем к стенам основанного в 1645 году форта.

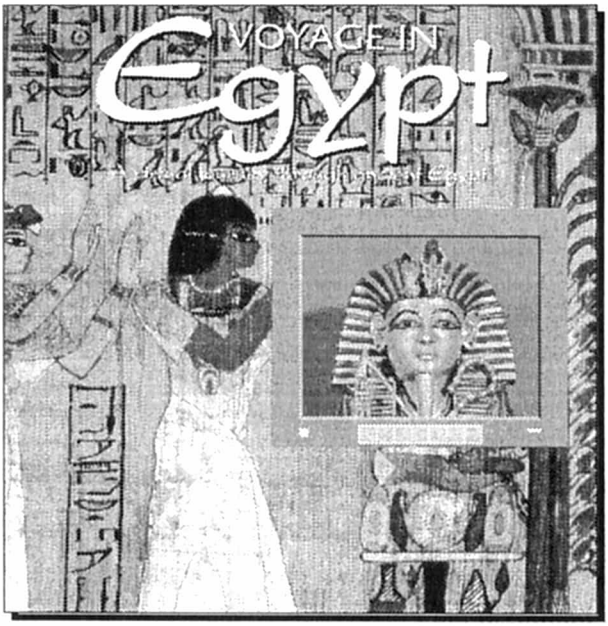
К счастью, большинство регистров, описывавших захоронения, сохранились до наших дней. Выяснив с помощью документов и эксперта, что первые погребения относятся к 1643 году, мы получим доступ к информации, что кладбище принадлежало ордену иезуитов и, таким образом, было католическим. Так, шаг за шагом, мозаика начинает приобретать реальные очертания.

Хотелось бы обратить внимание на то, что по пути к разгадке мы шли и в самом деле используя реальный археологический инструментарий. И не суть важно, измерять глубину могилы на местности или на правильно составленном плане – важна последовательность действий и правильная интерпретация достигнутых результатов.

Таким образом, продвигаясь потихоньку вперед, мы и попадаем в мир археологии, где только совокупность всех источников – от материалов раскопок до сохранившихся документов – позволяет не только найти ответ на вопросы, которые на первый взгляд кажутся неразрешимыми, но и почувствовать живую ткань истории.

© Дмитрий Браславский, 1996.





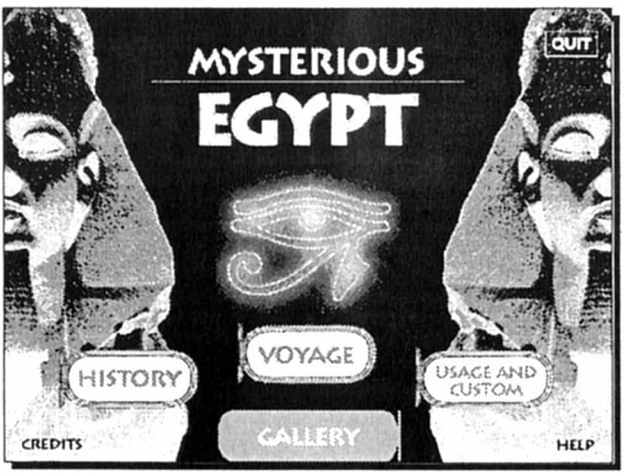
Разработчик: **Scala**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система: **4Мб; SVGA; 386 SX/33; Windows 3.1**

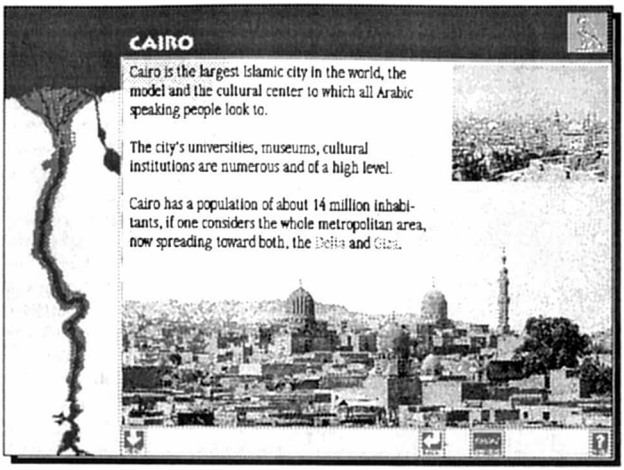
"Есть народ, чья история всегда была окутана тайной. Это народ Реки, народ Нила". Так начинается этот диск, сразу настраивая нас на соответствующий лад. Раскрыть тайны египетской цивилизации, уходящей корнями во тьму веков – что может быть увлекательней.

Следуя старой привычке, я, прежде всего, начал знакомство с программой с раздела, описывающего жизнь древних египтян. И сразу же попал в серьезную и разветвленную систему, которая не дает запутаться и потеряться в ее закоулках и поворотах и, в то же время, ненавязчиво подсказывает, какие еще вопросы Вы ей можете задать. Одежда и музыка, политика и экономика, структура армии и государства – на все эти вопросы Вам с удовольствием дадут ответ.

Не удержался я и от того, чтобы заглянуть в исторический раздел. Здесь структура уже иная – не обширное дерево, дающее возможность просмотреть все его темы–ветви, а строгая хронологическая шкала, передвигаясь по которой Вы в любую минуту можете запросить информацию нескольких уровней подробности.

Работая уже не с первой программой фирмы **E.M.M.E.**, я смог по достоинству оценить эту идею. И в самом деле, человек, который просит пояснений, совсем не обязательно желает быть погребенным под лавиной информации и не обязательно ставит себе цель превратиться в специалиста по Древнему Востоку. Поэтому изначальная порция текста строга и минимальна, а дальше, с помощью гипертекстовых связей и возможности легко перемещаться между различными разделами энциклопедии, удовлетворяйте свое любопытство, сколько душеньке угодно.





После погружения в историю я почувствовал себя и в самом деле готовым отправиться в путешествие по Нилу. На появившейся на экране карте я вначале выбрал Александрию, в которой давно мечтал побывать, а затем дал команду **Visit Site** ("Посетить"). Программа тут же стала прокручивать передо мной страницы истории этого знаменитого города, сопровождая их соответствующей музыкой и иллюстрациями. Потом последовал рассказ о главных достопримечательностях.

Особенно приятны были при этом две вещи. Во-первых, дело не ограничилось стандартным переписыванием избранных мест из путеводителей, о чем свидетельствуют прекрасно подобранные цитаты из античных классиков, сопровождаемые полной ссылкой на источник. И, во-вторых, вновь была предоставлена возможность погрузиться в гипертекстовую систему. Правда, честно говоря, в этот раз я решил вежливо отклонить это любезное предложение, опасаясь так и не добраться до пирамид.

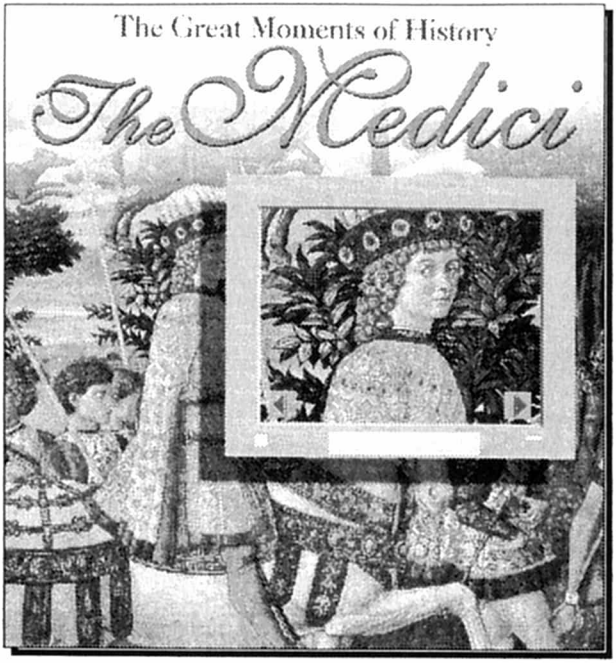
Поднявшись вверх по Нилу до Гизы, я решил заглянуть в пирамиды. И здесь программа вновь поразила меня. Приготовившись увидеть несколько слайдов или, в лучшем случае, более или менее связный ролик, я совершенно неожиданно оказался героем интерактивного видеофильма. Ориентируясь с помощью индицировавшегося справа на экране плана одной из них, я на самом деле **ходил** по залам музея, самостоятельно выбирая, в какую сторону направиться!

Должен признать, что эта задумка просто великолепна. Самостоятельно управляя осмотром, Вы получаете полный эффект присутствия и можете бродить по древним храмам сколько вздумается, возвращаясь на полюбившиеся места и открывая еще неизведанные. Кстати, когда будете смотреть на большую карту, обратите внимание на города, рядом с которыми проставлен значок киноаппарата – здесь Вас ждут **видеосюжеты**.

Еще один **раздел** диска – это **Галерея**. Здесь Вас ждут, например, образы самых известных политических деятелей Древнего Египта. Решив поближе познакомиться с Клеопатрой, я не только получил подробный и интересный рассказ о ее жизни, но и смог прочитать посвященные ей стихи и увидеть многочисленные изображения прославленной государыни – от самых древних до картин уже нового времени (что, кстати, дает отличную возможность проследить за иконографической трансформацией образа, поскольку хорошо известно, что с точки зрения канонов современной европейской красоты она отнюдь не была столь прекрасна, как мы обычно думаем).

Когда первое путешествие по Египту закончилось, было даже немного жаль выключать компьютер и расставаться с этой страной, которая успела если и не влюбить в себя, то, по крайней мере, заинтриговать. Утешало одно: диск не столь уж мал, чтобы его можно было пройти хотя бы и за несколько вечеров. А это значит, что впереди еще Луксор и дельта Нила, Файюмский оазис, и многое-многое другое. Это значит, что наконец-то оживут необычные имена и люди, знакомые нам еще со школьных лет.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Разработчик: **Scala**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система: **8Мб; SVGA; 386 SX/33; Windows 3.1**

Флоренция времен расцвета династии Медичи, времен Лоренцо Великолепного (1449–1492). Уже сама эта задумка способна вызвать уважение. "Золотой век", неоднократно "воспетый" в авантюрных романах, расцвет искусства и культуры, пик Ренессанса.

Именно это время оказалось в центре настоящего мультимедийного исследования; я бы просто не рискнул назвать этот диск по-другому. Поражая изобилием перекрестных ссылок и возможностью получения информации по широкому кругу реалий того времени, он, однако, этим не подавляет. Мне кажется, что его авторам удалось найти разумную, хотя и чрезвычайно шаткую грань между красивой развлекательной и обучающей программой с одной стороны, и неплохо (и, вместе с тем, достаточно серьезно) написанной исторической работой.

Но прежде чем начать интересоваться деталями биографии Лоренцо и окружавших его людей, прогуляемся сначала по городу (раздел **Town** основного меню). Его красивая и зрелищная история просто очаровывает. Чтобы как следует подразнить неизбалованного иностранным туризмом зрителя, авторы программы разбавили карты и гравюры конца XV века современными фотографиями узких флорентийских улочек, прекрасно вписывающимися в антураж рассказа (см. рис.). Вообще, такое ощущение, что программа создавалась во Флоренции, такой любовью к этому городу наполнен каждый ее кусочек. Чего стоит одна только карта, на которой достаточно указать мышью на то или иное здание, чтобы посмотреть по нему небольшой видеосюжет! Не хватает специальных знаний – загляните в раздел, посвященный архитектуре. Хотите прикоснуться к восприятию окружающего мира современниками – к Вашим услугам небольшая, но со вкусом подобранная картинная галерея.

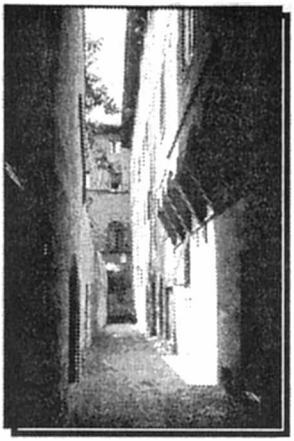


Лоренцо Великолепный

Кстати, что касается все еще модной сейчас на Западе истории общества и истории ментальности – с этим в программе тоже все в порядке. Хотя в этом разделе преобладают по большей части тексты, они неплохо иллюстрированы, а нередко к одному окошку дается даже несколько картинок, которые

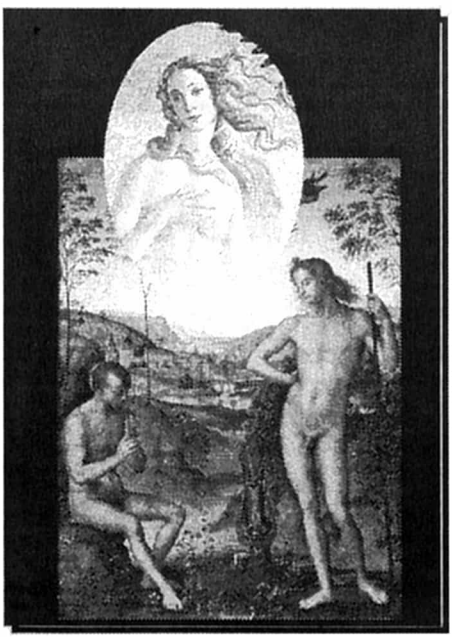
можно просматривать по очереди.

Не может не впечатлять раздел **Искусство** ("Art"). Появляющиеся перед Вами на черном фоне произведения живописи и скульптуры кажутся возникающими как по волшебству из глубины экрана. Сочность красок, прекрасная графика, вдумчивый подбор тем и сюжетов, отличный сопроводительный текст – все это создает впечатление погружения в эпоху и опровергает устоявшееся мнение о Средневековье как о годах варварства и костров инквизиции. Что ж, Ренессанс есть Ренессанс. Но откуда-то поднимается щемящие чувство ностальгии по тем временам, когда в одном городе могло собраться столько личностей, которые впоследствии стали славой итальянской истории.



Авторы программы постарались в полной мере использовать возможности современных компьютерных технологий, что прекрасно показывает раздел, посвященный музыке. Рассказ о композиторе, стихотворный текст на экране, а за кадром прекрасное хоровое пение в сопровождении оркестра. Так что, если ознакомившись с диском Вы не почувствуете, что побывали во Флоренции, то, боюсь, что Вам уже ничто не поможет, даже личное знакомство с этим великолепным городом.

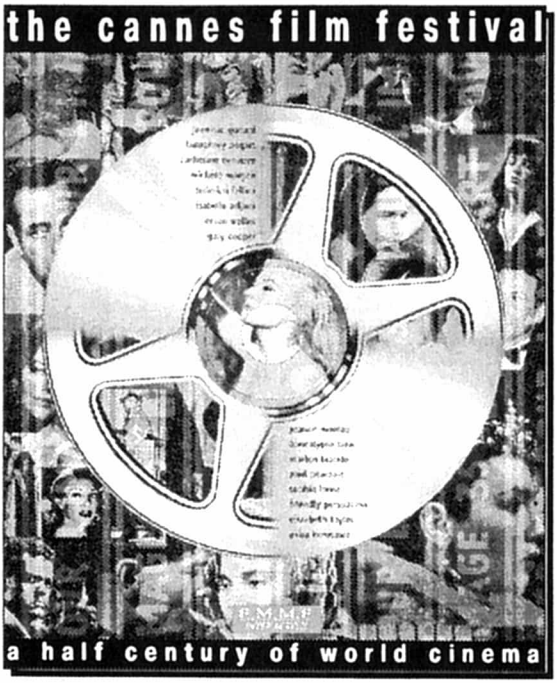
Ну, и на закуску личность самого Лоренцо, недаром получившего прозвище Великолепный. Генеалогическое дерево герцогов Медичи и прекрасно зрительно представленная хронология его жизни, коллекция произведений искусства, хранящаяся сегодня в его дворце и, наконец, биография. Особенно хотелось бы отметить именно биографический очерк, поскольку на него явно не пожалели ни сил, ни времени, стараясь сделать его, с одной стороны, максимально подробным, а с другой, – в той же мере доступным для читателей.



Эту проблему удалось решить с помощью гипертекстовых связей, которые запускают свои щупальца во все уголки жизни Флоренции конца XV века. По ним можно путешествовать, как и по самому городу, где текст будет сменяться изображениями прекрасных произведений искусства той эпохи, а глубину получаемых знаний Вы будете регулировать сами с помощью обычной мышки.

Одним словом, стоит признать, что достаточно авантюрная идея – выпустить компакт-диск, посвященный одной личности из истории одного итальянского города – полностью удалась. Лоренцо прожил всего 43 года. 23 из них он стоял во главе одного из прекраснейших городов Италии. Будучи незаурядной личностью, он старался и вокруг себя собрать отнюдь не серую толпу. Сандро Боттичелли и Джироламо Савонарола лишь два имени из этого долгого ряда. И лучшее свидетельство тому, что память о Лоренцо Великолепном пережила его самого – диск, который мы держим сегодня в руках.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Разработчик: **E.M.M.E. Interactive**
Издатель: **E.M.M.E. Interactive**
Минимальная система:
4Мб; SVGA; 386; Windows 3.1

Уже вступительный видеофильм погружает нас в атмосферу, которая кажется странно знакомой, хотя вряд ли многие из соотечественников, которые приобретут этот диск, побывали на Каннском кинофестивале. Кстати, совсем недавно он состоялся в 49-й раз, так что название диска – 50 лет кино – кажется вполне обоснованным.

Итак, пляжи и улицы, знаменитая лестница, и везде – звезды мирового кино, актеры и режиссеры, которых узнаешь с первого взгляда. Неудивительно, что и основное меню программы оформлено в виде все той же лестницы, которая давно уже стала признанным символом фестиваля (см. рис.).

Можно, конечно, идти по этой истории год за годом. Но **E.M.M.E. Interactive** не была бы верна себе, если бы ограничилась столь простым и скромным замыслом. Поэтому по краям лестницы появились пальмы в кадках (вполне прозрачная, но достойная ассоциация), которые дают нам возможность погрузиться в богатый мир этой новой энциклопедии. Звезды кино, полученные награды, сам город, история фестиваля, киноры-нок, собственно энциклопедия – все под рукой.

Не откажем себе в удовольствии вначале пройтись по городу и подышать его воздухом хотя бы в виртуальной реальности (с тайной надеждой, что когда-нибудь удастся это сделать и наяву). И уже первый раздел, в который мы заглянули, дает возможность составить представление о добротности всей работы. Здесь и небольшой фотоальбом с отличными фотографиями, и видеосюжет, и справочная информация, которой грех при случае не воспользоваться, начиная от отелей и кончая казино.





Идея программы крайне любопытна. Если некоторые ее фрагменты остаются статичными (например, та же прогулка по городу), то большинство меняется, в зависимости от года, который Вы выбираете. Любопытно, что создатели диска постарались совместить "под одной обложкой" и справочник (так, Вы легко можете узнать, например, кто получил награды в тот или иной год, возглавлял жюри и т.д.), и просто зрелищный видео- и слайд-фильм о мире кино.

Надо отметить, что все сделано на редкость красиво и удобно, так что каждый сюжет невольно хочется досмотреть до конца. Продумано многое и многое, вплоть до музыки и задних планов. И появляющиеся на фоне залитого солнцем моря звезды кино и в самом деле кажутся вышедшими, как Афродита, из пены морской – веселые и смеющиеся, заражающие своей энергией даже при взгляде на фотографию. Естественно, что одной фотографией, впрочем, дело не ограничивается, поскольку про каждую и каждого можно прочитать соответствующую статью в энциклопедии.

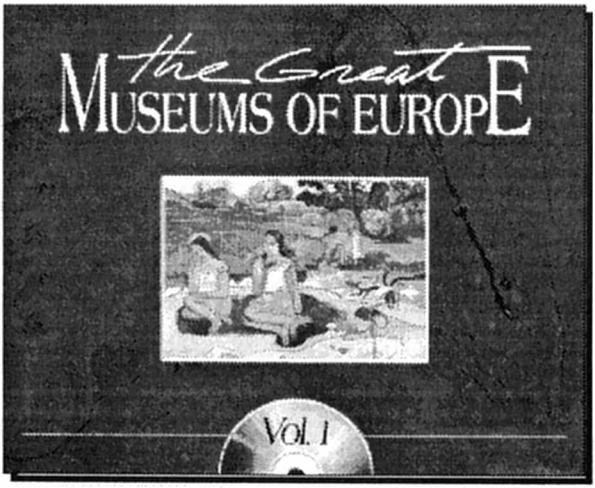
В этом плане идея погружения в тот или иной год и в самом деле кажется крайне удачной и выигрышной. Конечно, некоторые разделы – например, кинорынок, могут заинтересовать в основном специалистов. Зато, скажем, тесты, думается, будут интересны каждому. Каждый вопрос обязательно сопровождается фотографией, и касаются они практически всех сфер жизни фестиваля: актеров и режиссеров, наград и поощрительных призов. Если Вы дали неправильный ответ, то тут же узнаете, как обстояло дело, а если правильный – можете раскланяться под продолжительные аплодисменты.

Еще один раздел, который привлек наше внимание – награды фестиваля. И здесь дело не обошлось одним сухим перечислением. Выбрав соответствующую "пальму", мы оказались в кинозале, а на экране начали один за другим проходить фильмы, отмеченные жюри. Сначала афиша, потом несколько кадров, крупные планы актеров – вполне достаточно, чтобы название обрело плоть и не осталось обычной строкой в длинном списке.

Если заблудились, к Вашим услугам энциклопедия. В ней Вы можете искать фильмы по названию и году или по стране, награде и году, а также известную личность из мира кино по ее имени. Выбрав все фильмы России, когда бы то ни бы представленные на фестивале, я вынужден был со стыдом признаться, что большинство названий мне попросту незнакомо. Пришлось ограничиться привычным "Утомленные солнцем", по которому программа согласилась представить всю информацию, которую только можно пожелать, начиная с краткого содержания и кончая кадрами из фильма. (Кстати, мелькнула безумная мысль. А что если этот диск использовать еще и как справочник при выборе видеофильмов на вечер? Попробовали – получилось!)

Одним словом, **E.M.M.E. Interactive** снова сделала ставку на оригинальную идею и, надо признать, что снова выиграла. Чему, по большому счету, можно только порадоваться.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Разработчик: **ACTA**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система: **8Мб; SVGA; 486 DX; Windows 3.1**

При работе с этим двухтомником мне почему-то представились фантастические картины из будущего (вот только не знаю далекого или не очень): при входе в музей вместо экскурсовода или аудиоплейеров с записью экскурсии, как это сегодня принято на Западе, Вас будут встречать специальные проигрыватели компьютерных компакт-дисков. Конечно, это программа еще не может претендовать на роль всесторонне образованного гида; это, скорее умелый и знающий советчик, подсказывающий, что где лучше посмотреть, рассказывающий о художниках и их картинах, знакомящий с историей самых известных собраний мира.

И хотя существуют выпуски, полностью посвященные отдельным музеям, для нашей страны этот двухтомник, наверняка, будет куда предпочтительнее. Ведь он дает возможность не только иметь у себя дома значительную часть какой-то одной отдельно взятой коллекции, но и провести многочасовую обзорную экскурсию по галереям, о которых нельзя было не слышать.

В первом выпуске ими стали Галерея Уфицци (Флоренция), наш Эрмитаж, лондонские Национальная Галерея и Галерея Тэйт, знаменитая Старая Пинакотека в Мюнхене и венский музей истории живописи.

Для знакомства с возможностями диска выберем раздел **Музеи** и заглянем, к примеру, в Старую Пинакотеку.

Прежде всего, нас встретит рассказ об истории галереи с упоминаниями имен знаменитых художников, полотнами которых она славится в первую очередь. Здесь же будет и вся необходимая информация для туристов, начиная от часов работы музея и заканчивая транспортом, на котором до него удобнее всего добираться.

Нельзя не сказать и о музыкальном сопровождении, которое будет с Вами на протяжении всего диска: музыка подобрана настолько хорошо и, я бы даже сказал, деликатно, что следует за Вами по залам и картинам ненавязчивым фоном, не отвлекая на себя внимание и, в то же время, создавая неуловимый колорит эпохи.

Отметим также и фон, на котором демонстрируются картины и информация о музеях. Авторы программы постарались как можно более правдоподобно вложить в него национальный колорит страны, где находится коллекция, что нередко создает небезынтересные эффекты, особенно когда речь идет о художниках, в этой стране творивших.

Теперь возьмем в кассе билет и пройдемся по залам (см. рис.). Залы эти, правда, воображаемые и не соответствуют реальности, но программа изо всех сил старается создать "эффект присутствия", и нередко ей это действительно удается.

И в самом деле: картины висят перед Вами на стене, к любой из них можно "подойти", то есть рассмотреть поближе (в этом случае изображение займет весь экран). Кроме того, полезно спросить у гида, как правильно произносятся имена неизвестных Вам художников.

Любопытно, что если расположение полотен достаточно произвольно, то

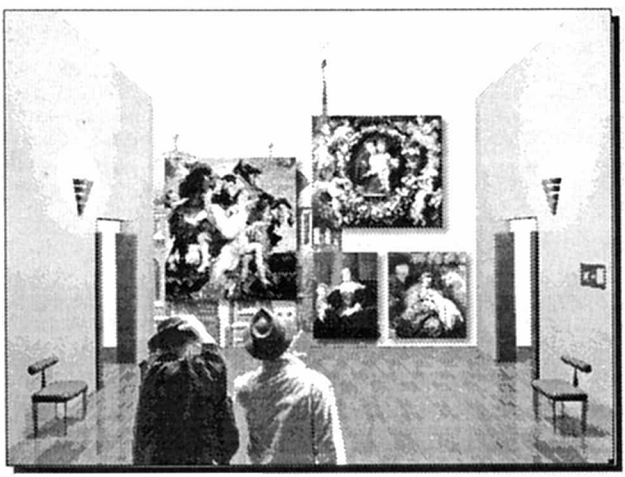
одно правило соблюдается неизменно: они должны быть хорошо видны, что дает возможность не задерживаться на тех вещах или залах, которые Вам не слишком интересны и, напротив, познакомиться подробнее с работами привлекших внимание (или просто давно любимых) живописцев.

Есть и еще одно свидетельство разумной организации материала в этой мультимедийной энциклопедии: существование реальных гипертекстовых связей. Так, гуляя по Пинакотеке и заинтересовавшись, скажем, Рубенсом, Вы с помощью **индекса** можете отправиться в путешествие по его полотнам, хранящимся и в других представленных на диске музеях: их список тут же раскроется перед Вами с указанием "места проживания" (раздел **Индекс**).



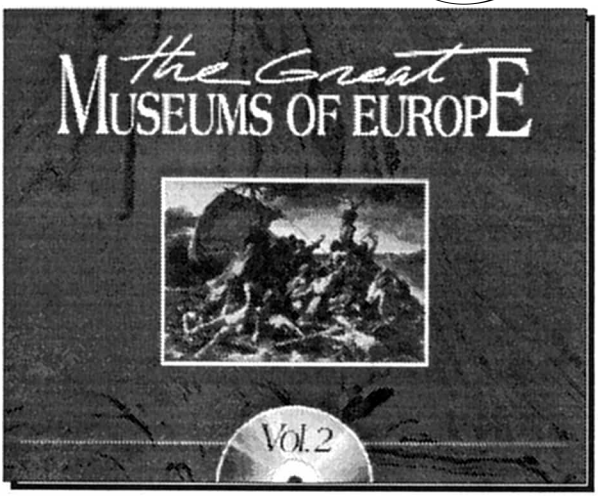
Но и этим не ограничиваются преимущества от посещения "виртуального музея". Задержимся, например, у картины Леонардо да Винчи "Мадонна с младенцем". Как Вы видите, здесь есть не только возможность заглянуть в **Индекс** (кнопка с буквами abc в левом нижнем углу), но справа на вертикальной панели высвечиваются еще несколько опций. Одна из них – лупа со значком плюса – покажет Вам полотно еще ближе, на уровне фрагмента (позволяя, кстати, перемещаться по экрану и, таким образом, выбирать интересующие Вас детали).

Вторая – крайняя справа – раскрывает еще одно дополнительное меню (см. рис.). Оно позволяет Вам прослушать короткие лекции по названным темам. Выбрав **Fashion** ("Мода"), мы узнаем, что означали в XV веке (когда была создана картина) те или иные детали одежды и головного убора. Обратившись к теме **Virgin Mary** ("Дева Мария"), сможем не только полюбоваться на другие изображения богородиц, созданные в ту же эпоху, но и получим информацию о принципах их изображения у Леонардо и его современников.



Одним словом, это, как мне кажется, очень добротно и со вкусом сделанная программа, позволяющая приобщиться к сокровищнице мировой живописи, сочетая приятное с полезным.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Разработчик: **ACTA**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система: **8Мб; SVGA; 486 DX; Windows 3.1**

Во втором томе энциклопедии ее авторы приглашают нас пройти по двум парижским музеям – Лувру и д'Орсэ, побывать в музее Ватикана, в мадридском Прадо, нашем Пушкинском музее и Галерее Академии во Флоренции.

После того, как Вы получили представление о ходе прогулки по залам выбранного Вами собрания живописи, кажется нелишним рассказать о том, что еще содержится на этих дисках, поскольку там есть еще немало интересного.

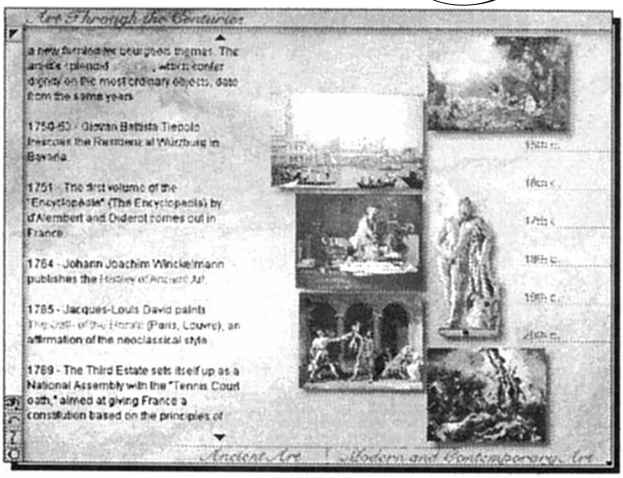
Когда заканчивается заставка и перед Вами появляется основной экран, Вы можете, например, заказать рассказ "Art Through The Centures" ("Искусство через века"), который проведет Вас, начиная с Античности, по основным шедеврам той или иной эпохи, давая возможность не только увидеть соответствующий текст, но и полюбоваться прекрасными иллюстрациями к нему. При этом при подборе зрительного ряда есть одна маленькая хитрость: в него вошли полотна, хранящиеся в музеях, которым посвящен диск. Таким образом, если какая-нибудь картина заинтересует Вас, можно смело дважды "кликнуть" на нее мышкой и тут же рассмотреть ее во весь экран со всеми вытекающими последствиями (увеличением фрагментов, рассказом об авторе и т.д.).

Еще один раздел основного меню – **Masterpieces** ("Шедевры"). Его назначение следует непосредственно из названия, но разве не из шедевров сформирована эта энциклопедия? Поэтому естественно, что Вам не просто дают возможность смотреть картины вперемешку, а создают специально для Вас единую воображаемую галерею, где размещены полотна самых известных художников – Веласкеса и Рафаэля, Гойи и Моне, Ван Гога и Жерико, Караваджо и Леонардо да Винчи.

Создается ощущение, что Вы оказываетесь в просторном, но уютном круглом зале, передвижение по которому зависит только от Вашего желания. Увидев полотно нужного Вам живописца, Вы неспешно приближаетесь и имеете возможность выслушать подробный рассказ о нем, с демонстрацией наиболее характерных фрагментов. Это несколько напоминает "музеи одной картины", которые у нас пытались создать некоторое время назад, и позволяет сосредоточиться на нескольких полотнах настоящих мастеров и через них лучше почувствовать живопись.

Следующий раздел – тематический ("Themes", см. рис.). Он содержит несколько подглав: семья, классицизм, автопортрет, жанровые сценки, Христос. Несмотря на то, что подобное деление может показаться достаточно странным и произвольным, оно и в самом деле охватывает значительную часть представленных на диске работ, позволяя сравнить полотна различных авторов на один и тот же сюжет.

Здесь Вам уже не предлагают ограничиться несколькими наиболее известными именами, стараясь дать наиболее объемное общее представление о жанре. Разумным кажется и то, что авторы энциклопедии не ставили своей целью собрать все картины того или иного автора на данный сюжет. Вместо этого



превратилась в бессмысленное тыканье мышкой в экран. С одной стороны, выбираются действительно характерные полотна, с другой – вполне говорящие фрагменты. При этом ряд из них, если конечно хотя бы немного ориентироваться в живописи, прямо напрашивается на ассоциацию с тем или иным художником, даже если сам шедевр и незнаком.

Одним словом, второй диск "двухтомника" отнюдь не испортил удовольствие, полученное от первого. В отличие от многих других творений на ту же тему, эти энциклопедии не производят впечатление склепанного наспех бессмысленного собрания картин. У них, безусловно, есть свои недостатки, но в целом их, с моей точки зрения, делали люди с хорошим вкусом, любящие живопись и прекрасно разбирающиеся в ней.

вновь выбирается лишь одно полотно у каждого, но зато рассказ о нем действительно производит впечатление, не создавая ощущение калейдоскопа, которое обычно возникает после быстрой пробежки по залам любого музея.

И последний раздел – **The Art Game** – предлагает Вам проверить знания, полученные после знакомства с энциклопедией. Вам дается по 30 секунд на три задания. В первом из них демонстрируются четыре полотна и необходимо выбрать, каким авторам они принадлежат. На каждую картину приходится четыре варианта ответа. Во втором задании Вы должны на тех же условиях определить авторство четырех фрагментов картин, а в третьем – музеи, в которых экспонируются те или иные произведения живописи.



Стоит признать, что имея быструю реакцию в принципе задачу можно решить простым перебором. Другой вопрос, стоит ли это делать. Ведь создатели диска постарались, чтобы подобная игра (а в ней, естественно, можно участвовать не один раз, всякий раз получая одобрение от крайне доброжелательного голоса за кадром) не

Не говоря уж о том, что знакомство с этими дисками позволит и Вам если не быть, то хотя бы иметь возможность притвориться при случае хорошо образованным в этой сфере человеком...

© Дмитрий Браславский, 1996.

Стереосистемы для виртуальной реальности

© Сергей Пацюк, 1996

Сегодняшний уровень развития компьютерных технологий привел к тому, что некоторые компоненты компьютера стали "слегка архаичными", отстают от бурного развития других его составляющих и лучшие умы человечества активно ищут новые пути и подходы для реализации требований и идей сегодняшних, а часто уже и завтрашних дней.

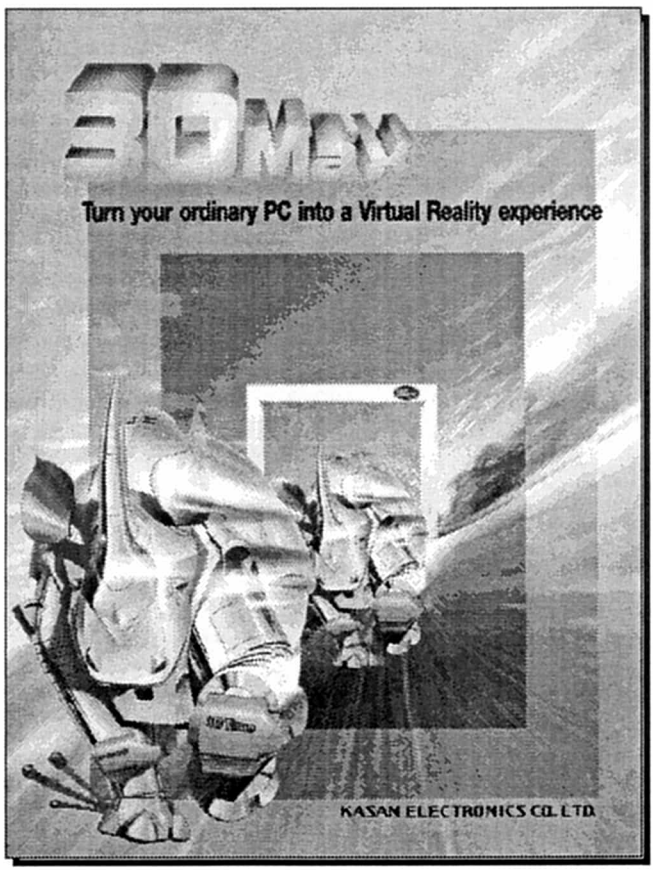
Когда-то очень давно по меркам "компьютерного" времени, а на самом деле не так уж и давно, о таком немыслимом устройстве, как дисплей для компьютера, никто не мог и мечтать. Понаделать дырок в бумаге и заставить компьютер проглотить эти дырки, а потом дождаться, когда он, в свою очередь, выдаст *эн*-ное количество дырок в качестве решения поставленной задачи, это было так круто, сродни алхимии или чистой магии.

"Великие маги" тех времен были по-существу "толкователями дырок", что само по себе, конечно, принципиально отличалось от гадания на кофейной гуще, но неспециалист этих отличий заметить бы не смог.

Самый крупный шаг к интерактивности и "виртуальной реальности" того времени, был сделан, когда какие-то чудаки додумались заставить компьютер управлять точкой на экране электронно-лучевой трубки осциллографа. Как вы понимаете, и в этом случае, как и во всех остальных, опять желание поиграть на компьютере привело к его техническому прогрессу, в чем мы не устаем убеждаться.

От этого события было рукой подать до появления алфавитно-цифровых дисплеев, а когда надоело во время игры гоняться одной буквой за другими и стрелять по ним разными знаками препинания, народ крепко подумал и понаделал нормальных графических мониторов.

И что в результате? А то, что сегодня мы видим на экране, как летают супер-лупер космические корабли и самолеты, один другого "настоящее", и люди на экране, ну прям совсем как живые, а нам чего-то все равно не хватает для полного счастья. Прямо сказка про золотую рыбку получается, все нам чего-то мало... (Надеюсь, что до конца сказки еще далеко,



или мы к тому времени проникнемся его позитивной трактовкой.)

Ну а пока, на нынешнем этапе, нам уже хочется не просто наблюдать всю эту красоту на экране, а самим почувствовать, как мы сидим в этом космолете и он послушно повинуется нашим опытным рукам, самим оказаться в том мире, который нас привлекает, и чувствовать его и свою в нем реальность или ту же степень нереальности, что и в обычном окружающем нас мире.

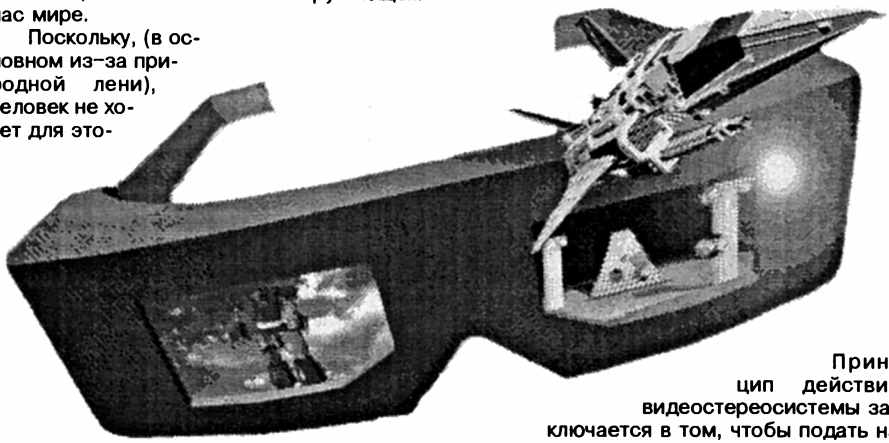
Поскольку, (в основном из-за природной лени), человек не хочет для этого лет триста помедитировать где-нибудь на Тибете, то приходится ему, несовершенному пока, придумывать всякие высокотехнологичные протезы для того, чтобы хоть каким-то боком, но попасть в эту самую "виртуальную реальность".

Как в свое время в области звука, стерео, придя на смену монофоническому звучанию, произвело настоящий фурор своим "эффектом присутствия", так и в средствах визуализации, в настоящее время появилось довольно много устройств для стереоэффекта — от простеньких очков со светофильтрами до сложнейших шлемов "виртуальной реакции", стоимостью более тысячи долларов.

Устройства эти различаются ценой и производимым эффектом. Немаловажным фактором успеха устройства служит то, насколько оно поддержано производителями игрового и остального программного обеспечения. Без этого ничего не выйдет, даже если устройство дешево и дает отличный эффект присутствия.

На выставке АНИГРАФ-95 фирма ТЕХНО впервые в России представила стереоочки 3DMAX производства корейской фирмы "KASAN ELECTRONICS CO., LTD". Наши друзья из фирмы ТЕХНО предоставили нашей редакции на испытания одно из таких устройств.

Очки нам понравились соотношением *цена/качество* и мы, вдоволь насладившись ими, решили поделиться впечатлениями. К тому же, мы получаем конкретные просьбы рассказать об этом устройстве, что и попытаемся сделать.



Принцип действия видеостереосистемы заключается в том, чтобы подать на левый и правый глаз зрителя два изображения одной и той же сцены, созданных под разными углами зрения, которые образуются за счет того, что у человека присутствует некоторое расстояние между глазами.

Стереоизображение может быть целиком создано на компьютере, или сформировано с помощью двух фотокамер или видеокамер, а затем обработано на компьютере, чтобы картинки либо объединялись в одну, либо показывались по очереди, с высокой частотой, достаточной для того, чтобы это чередование скрадывалось инерционностью зрения человека.

Все видеостереосистемы отличаются друг от друга именно способом того, как эти два изображения подаются каждое на "свой" глаз.

Стереошлемы

В стереошлемах эти изображения выводятся на два небольших жидкокристаллических дисплея (желательно цветных), расположенных внутри шлема перед левым и правым глазом. Этот принцип имеет ряд недостатков:

♦ во-первых, из-за того, что ЖК-дисплеи располагаются на расстоянии 5-10 см от глаз, угол зрения получается небольшой, около 60-80 град. При этом полностью отсутствует естественная возможность пользоваться боковым зрением, и сам процесс напоминает выглядывание в небольшое окно;

♦ во-вторых, надев на голову шлем, зритель почти полностью отключается от реального мира. Это не всегда удобно, например, Вы не видите клавиатуру, джойстики, стакан с газировкой и т.д.

♦ в-третьих, в стереошлемах пока используются ЖК-дисплеи с низкой разрешающей способностью, в основном, 320x200 каждый, чего явно недостаточно, особенно когда эти дисплеи находятся так близко перед глазами; разрешение это ограничивается стоимостью устройства;

♦ и, наконец, несмотря на все эти и другие недостатки, стоимость таких шлемов к тому же пока слишком высокая — 1000-1500 $, что соизмеримо сегодня с ценой мощного компьютера.



Главным же преимуществом шлемов является то, что они оборудуются системой позиционирования головы. Т.е. при повороте головы, компьютер производит скроллинг и изображение соответственно меняется. Это огромное преимущество, т.к. все остальные системы о которых пойдет речь ниже, 'привязаны' к дисплею или экрану.

Стереоочки

Двухцветные очки — это самое дешевое решение. Оно заключается в том, что в очки вставляется разные цветные фильтры для левого и правого глаза (обычно красный и синий). На экране же строится два изображения — красное и синее. Один фильтр очков пропускает только синее изображение для одного глаза, а другой только красное для второго. В результате, когда мы смотрим на экран через такие очки, получается нецветная стереокартинка.

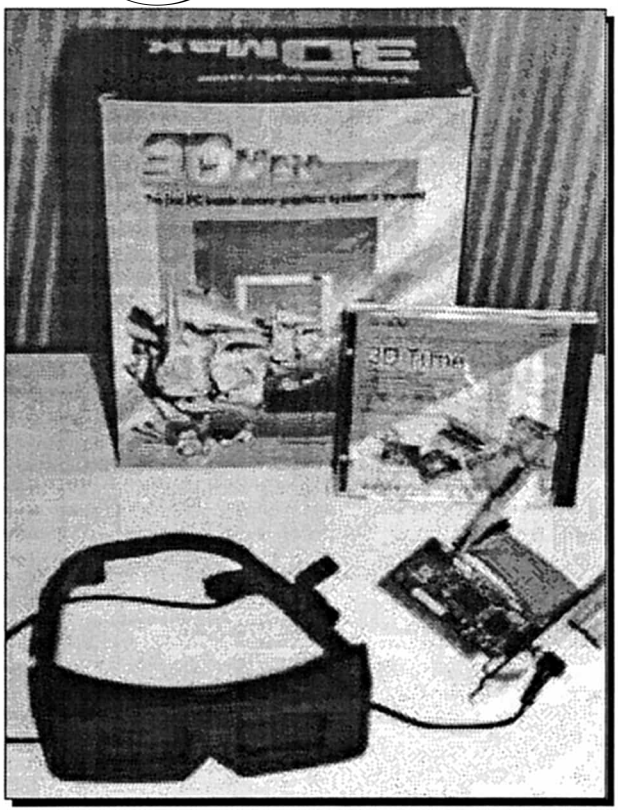
Таким образом это решение настолько же неудачное, насколько дешевое, поэтому особого интереса не представляет, хотя и применяется достаточно часто.

"Затворные" очки. Наиболее распространенный принцип построения стереоизображения на дисплее заключается в том, что на экран поочередно выводятся картинки для левого и правого глаза, а поляризационные очки поочередно закрывают то левый, то правый глаз синхронно с переключением изображения. Основывается это на том эффекте, что стекла таких очков с жидкокристаллической начинкой становятся прозрачными либо непрозрачными, в зависимости от приложенного к ним напряжения.

Основное преимущество этого принципа, заключается в том, что он позволяет просматривать полноценное цветное изображение и при этом, так как очки просветные, видеть все, что происходит вокруг.

Недостатком является то, что картинка меняется с частотой в два раза медленнее несущей частоты дисплея. Кроме этого поляризационный "затвор" срабатывает не мгновенно. В результате изображение как бы слегка дрожит с частотой около 20 Гц. Особенно этот недостаток проявляется при работе в помещении с искусственным освещением, например с лампами дневного света, которые мигают с частотой сети и в результате возникают неприятные биения освещенности, утомительно действующие на зрение. В затемненном помещении или при естественном освещении все выглядит гораздо лучше.

Стереоочки 3DMAX



Стереоочки 3DMAX по сути являются затворными. Их особенность заключается в том, что изображение для левого глаза строится на четных строках дисплея, а для правого — на нечетных. Этот принцип работы дисплея называется чередование (interlace).

Стерео система состоит из:

- пластиковых очков;
- контроллера — платы синхронизации с VGA картой.

Очки соединяются с платой синхронизации тонким проводом. Существуют варианты беспроводного исполнения очков. Плата синхронизации вставляется в стандартный ISA слот и соединяется с VGA платой либо внутри системного блока, посредством разъема расширения видеоплаты (feature connector), либо снаружи, с помощью переходного кабеля, включаемого в стандартный разъем VGA.

Плата синхронизации поддерживает два варианта управления очками. В первом варианте используется работа монитора в режиме чередования, при этом изображение для правого глаза строится на четных строках дисплея, а для левого — на нечетных строках. Второй вариант управления (применяется в последних модификациях платы) использует один из сигналов прерывания IRQ2–7.

Контроллер посылает электрический сигнал на очки, который поочередно меняет поляризацию на левом и правом стекле (срабатывает жидкокристаллический затвор). Фирма KASAN постоянно модифицирует плату, расширяя ее возможности и облегчая инсталляцию ее в компьютере.

В документации перечислены видеоконтроллеры, пригодные для работы с 3DMAX. Это целые семейства, выполненные на чипсетах ряда фирм:

- Tseng Labs ET–4000, W/32
- Trident 8xxx, 9xxx
- S3 7xx, 8xx, 9xx
- Avance Logic
- Cirrus Logic
- Western Digital (Paradise)
- ATi Mach

Спектр этих видеокарт достаточно широк, но по нашему разумению, нет никаких оснований предполагать, что будут какие–нибудь трудности в работе с любыми другими видеокартами.

Минимальные требования к системе, для работы с 3DMAX:

- процессор 386 SX
- память 4 Mb
- видеокарта SVGA
- монитор, поддерживающий режим 1024x768 точек в режиме interlace
- 30 Mb свободного места на винчестере
- рекомендуется CD ROM drive

♦ рекомендуется звуковая карта, полностью совместимая с Sound Blaster

Программное обеспечение 3DMAX содержит программы настройки и диагностики, помогающие в инсталляции устройства в системе.

Инсталляцию в целом нельзя назвать простой, требуется некоторый опыт, аккуратность и внимательность. Желательно, все-таки сначала изучить документацию.

Документация очень подробная, в доступной форме, с многочисленными иллюстрациями объясняющая не только про то, как установить и подключить очки к компьютеру, но и многое другое.

Подробно рассмотрены сами принципы стереоскопии, аппаратные и программные вопросы поведения устройства в системе, в общем, даны все необходимые данные для самостоятельного творчества в этой области, включая описание мощного пакета для создания мультимедийных программ **3D XMOVIE,** входящего в комплект поставки.

Общий эффект от работы со стереоочками 3DMAX впечатляет. Возникает ощущение, что через экран монитора видишь реальный мир. Очень нравится эффект "положительного параллакса", это когда объекты просто "высовываются" или целиком выплывают из экрана и оказываются прямо перед вами. Трудно было оторваться и от игры **DESCENT** в стереорежиме — захватывает ощущение реального полета в пространстве.

До сих пор на российском рынке время от времени появлялись полукустарные системы, которые имели множество недостатков, нетоварный вид и низкое качество изображения. Правда некоторые фирмы пытаются торговать стереошлемами (CyberMax, VFX, MRG, i-glasses и др.), но их цена (порядка $1500) недоступна широкому кругу пользователей. На этом фоне 3DMAX имеют ряд преимуществ:

♦ они дешевы — в розничной торговле около $150;

♦ имеют прекрасный дизайн;

♦ совместимы с любыми компьютерами класса PC, дисплеями и проекторами;

♦ поддерживают любое разрешение от 320x200 до 1024x768;

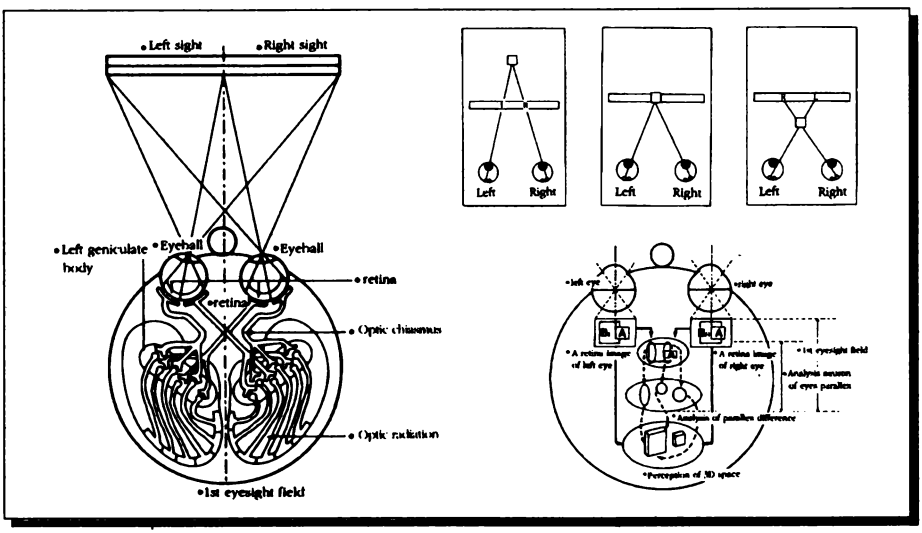
♦ работают как под DOS так и под WINDOWS;

♦ полностью совместимы с **3D Studio** и **Animator Pro** (позволяют создавать стерео GIF, PCX, TGA файлы и стерео мультфильмы форматов FLI, FLC);

♦ имеют разветвитель, который позволяет одновременно подключить к компьютеру до четырех стереоочков (что особенно важно на презентациях);

♦ поддерживают все игры в формате CyberMax, самые известные из которых — это **DOOM** и **DESCENT**;

♦ программное обеспечение полностью открыто для программиста, т.е. позволяет самостоятельно писать игры и прикладные программы;





• в программное обеспечение входит мультимедийный тулкит **3D XMOVIE,** который позволяет создавать сложные сценарии с использованием стереоанимации, изображения, звука и гипертекста.

В стандартную поставку от фирмы KAZAN входит CD на котором около 400 стереофотографий и мультфильмов по самым разным темам — спорт, животные, города, памятники искусства и т.д. Кроме этого на диске есть небольшая игрушка **3D CLAY** которая позволяет немного пострелять в трехмерном стереомире.

Отметим, что стереокартинки и мультфильмы прекрасно смотрятся под Windows. В частности их можно вставить в **CorelDraw, PowerPoint, MS Word.**

У нас в России продвижением этого действительно стоящего и недорогого устройства занимается фирма ТЕХНО. Пользуясь поразительной, в отличие от большинства производителей, открытостью программного обеспечения 3DMAX, программисты фирмы ТЕХНО полностью его освоили и сейчас занимаются разработкой программ, рассчитанных на работу с этими очками.

Мы в редакции уже смогли увидеть результаты их работы. Создаются целые серии стереомультфильмов и стереофотографий. Изюминкой станет **3D Viewer** от фирмы ТЕХНО, совместимый с **3D Studio**, работа над которым почти закончена. Он позволяет в реальном времени вращать и управлять стереообъектами, созданными в **3D Studio**, произвольно двигаться по сцене, изменять освещение, раствор камеры, записывать все происходящее в файлы FLI, FLC и т.д.

Наконец-то все, кто работает с **3D Studio** смогут не дожидаясь построения мультфильма свободно посмотреть созданную сцену с любого ракурса под любым освещением без потери качества изображения.

Кроме этого фирма ТЕХНО заканчивает работу, и скоро впервые представит игровой вариант своего пилотажного тренажера **PILOT 3.0** и сразу в стереорежиме.

Фирма ТЕХНО приглашает всех разработчиков принять участие в создании российских программ и надеется, что они со временем войдут в стандартную поставку 3DMAX и будет распространяться во всем мире.

Следующим шагом в развитии системы 3DMAX могло бы стать подключение к живому видео — создание стереоварианта формата AVI и MPEG. Должна быть решена проблема подключения 3DMAX к телевизору, при этом появится возможность просмотра стереопрограмм и стереофильмов с обычных видеокассет. Но самое главное, чтобы разработчики в самых разных областях почувствовали вкус к стереоизображению. Они будут очень полезны при создании:

• обучающих систем;

• мультимедийных каталогов (музеи, достопримечательности, автомобили, одежда и другие товары);

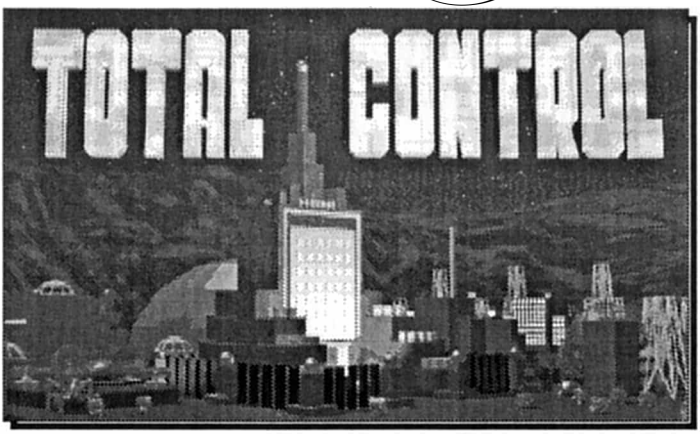
• презентаций (например в турбюро или рекламном агентстве);

• конструкторских и дизайнерских разработок;

• И, КОНЕЧНО, СТЕРЕОСКОПИЧЕСКИХ ИГР!

При написании этой статьи были использованы материалы, полученные из сети ИНТЕРНЕТ, опубликованные Артуром Дышаленковым, АООТ "ТЕХНО", Москва, Первомайская, 126, тел. 965-10-10, 965-09-90 e-mail: archi@pczz.msk.su

● ● ● ● ●



"Дока", 1996.

© Сергей Бобровский, 1996.

Наконец-то мы с Вами имеем удовольствие лицезреть полноценную стратегическую игру, созданную в России. Сразу надо отметить, что она практически ни в чем не уступает западным аналогам. Особенно приятна высококачественная графика.

Процесс инсталляции у меня прошел без проблем. После начальной анимационной заставки с фоновой русской речью (правда, мне показалось, что более "крутой" мужской голос здесь подошел бы больше мелодичного женского) я попал непосредственно в гущу разборок XXXI-го века.

В качестве действующих лиц выступают Звездные Корпорации, которые под строгим контролем Сил Быстрого Реагирования пытаются опередить конкурентов и захватить вновь открываемые безжизненные планеты, богатые природными ресурсами. При этом действует ключевое правило — ни одна человеческая жизнь не должна быть потеряна! Поэтому все сооружения, которые будут возводиться на планете, полностью автоматизированы, и Вы из космоса будете управлять своими армиями роботов, чтобы сокрушить противников и показать себя настоящим хозяином.

По идеологии игра сразу напомнит **Jagged Alliance**. Вся планета разбита на квадраты, каждый из которых содержит определенные запасы четырех минералов в разных пропорциях. В свою очередь каждый из минералов пользуется определенным спросом на рынке, цены на них подвержены колебаниям и также довольно сильно разнятся по величине. Интересно, что Вы даже можете заниматься рыночными спекуляциями!

Первоначально в Вашем распоряжении один квадрат с базой. Надо начинать свои постройки с шахт, каждая из них способна добывать только один тип минералов. Соответственно к шахтам не помешает и склад.

Затем создается стандартный набор объектов — сначала радары, которые, впрочем, отличаются по действию от привычных нам из **Command & Conquer**. Так как конкретный квадрат не очень большой и всегда открыт для обзора, то радар (причем, чем их больше, тем лучше), позволяет засекать воздушные атаки противника и соответственно раньше реагировать на них.

Завод роботов нужен понятно для чего, техцентр позволяет ремонтировать поврежденных в бою роботов, пушка представляет что-то типа сторожевой вышки.

Но основные действия разворачиваются в воздушном пространстве планеты. Поэтому Вам также будут необходимы авиазавод, ангары, где чинятся и заправляются самолеты, и зенитные пушки, защищающие базу от атак противника с воздуха.

Особняком стоит Вычислительный Центр. На нем разрабатывается программное обеспечение для наземных объектов, будь то завод роботов или пушка.

Требования к оборудованию:

486DX, 8Мб RAM, SVGA-адаптер, CD-ROM, звуковая карта, 35 Мб на винчестере.

Соответственно каждый из объектов имеет ряд характеристик. Это уровень аппаратного обеспечения, от которого зависит, например, прочность брони или максимальный запас топлива, уровень программного обеспечения, характе-

ризующий "интеллектуальность" поведения, и опыт, при возрастании которого Ваши железные солдаты будут точнее стрелять и быстрее строить новые здания.

Финансовый вопрос несколько усложнен, но в **Total Control** вообще многие вещи выглядят тяжеловесно. Деньги распределены на три фонда: фонд помощи базам, общий и резервный, каждый из которых пополняется и расходуется особым образом.

Наконец, время в игре. Все события развиваются в реальном масштабе с различной дискретностью.

Что касается пользовательского интерфейса, то он вполне стандартен. При выборе какого-нибудь объекта Вы попадаете в окно его более полного описания с различными элементами настройки. Единственное существенное неудобство — это когда надо для ускорения времени, а в таком режиме проходит большая часть игры, держать постоянно нажатой левую кнопку мыши. Рука через некоторое время начинает неметь. Наверное, надо было просто сделать кнопки "старт/стоп" для режима убыстрения времени.

По общей идеологии игру можно отнести к "дюноподобной" с довольно сильным экономическим уклоном, потому что строить приходится много и разнообразно. Соответственно по развитию сюжета она скорее похожа на **SimCity** из-за отсутствия миссий. Надо понастроить как можно больше всего, заработать побольше денег, попутно обороняясь от врагов, и затем начинать атаки баз противника.

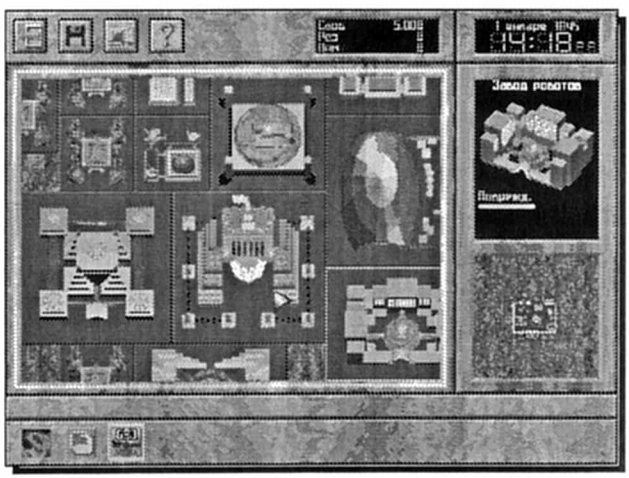
В начале игры можно выбрать сложность, которая устанавливает превосходство других конкурентов в различных технологических аспектах. Выиграть у программы, если компьютерный соперник имеет преимущество, очень трудно, потому что атаки на Вашу базу последуют задолго до того, как Вы сможете организовать более-менее действенные защитные редуты. Поэтому я играл с равными компьютерными противниками, хотя и с максимальным уровнем интеллекта.

В игре очень много неявных взаимосвязей, поэтому оптимально распределить ресурсы в ней практически невозможно. На что лучше тратить силы программистов — на разработку нового ПО для различных сооружений, для штаба, чтобы быстрее модернизировать эти же объекты и ВЦ, или на самих себя, чтобы быстрее разрабатывать ПО, чтобы быстрее делать все вышеперечисленное? Рациональным представляется такой способ — достичь некоторого базового уровня развития ПО, порядка 50–60 процентов от максимума, и переключиться на совершенствование Штаба и ВЦ.

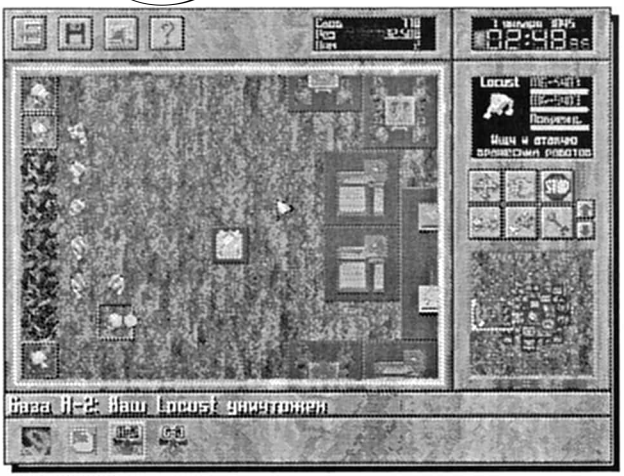
При добыче ресурсов лучше не связываться с дешевыми видами, а стараться поактивнее вырабатывать самые дорогие, не превышая при этом порога истощения. При игре на равных одной базы вполне должно хватить для успешной победы.

Основная тактика такая — сначала строить шахты, склад, ВЦ, заводы роботов, штук пять радаров и зенитные пушки, числом под дюжину. Для обороны от десанта обычно помогают пушки-сторожевые башни, но если у противника преимущество в технологиях, то эти башни сразу же уничтожаются без малейшего сопротивления.

Затем начинается разработка ПО для роботов, самолетов и зенитных установок, и строительство завода по производству самолетов и ангаров для них. Не помешает и техцентр для восстановления роботов. В общем, надо строить ВСЕ! Но с умом. Склада хватит одного, заводов роботов и



самолетов — по парочке, шахт желательно побольше, чтобы деньги шли непрерывным потоком, а также чем больше ВЦ — тем лучше. При этом, конечно, увеличиваются расходы на зарплату, но минимум пять вычислительных центров для создания интеллектуального преимущества необходимы.



Как только возведены авиазавод и ангар, стройте самолеты-разведчики и сразу начинайте исследовать карту. Вполне вероятно, кстати, что к этому времени от большинства Ваших соперников останутся рожки да ножки без Вашего участия. Тем лучше. Не встревайте в разборки, а подберите какую-нибудь самую отсталую базу, и приготовьтесь нанести по ней первый удар.

При этом ни в коем случае нельзя оставлять свою базу без прикрытия, как наземного, так и воздушного. Штук двадцать-тридцать роботов для обороны, и десяток мощных самолетов просто необходимы.

Для уничтожения вражеской базы (ее лучше уничтожать, а не захватывать, а то придется охранять еще и ее) подготовьте две эскадрильи. В первой должно быть примерно десять истребителей разных классов и один пустой транспортный корабль. Для чего он нужен? Если подлететь к базе с мощной эскадрильей, то навстречу Вам может и поднимется пара-тройка истребителей, но не более. Основные силы останутся в ангарах. А если Вы будете иметь в составе своей эскадрильи транспортное судно, то противник, чтобы не дать Вам десантироваться на планету, поднимет в воздух почти все силы. Это довольно удачная находка авторов.

Невдалеке держите вторую эскадрилью с пятью транспортами, два из которых должны быть пустыми для отвлечения огня, если Вам все же придется столкнуться с вражескими силами. Когда с основными ВВС противника будет покончено, спокойно десантируйтесь на планету.

Основной недостаток **Total Control**, хотя и не очень существенный с точки зрения общей игровой идеологии, — это тактические сражения на планете. Они развиваются быстро, а когда в стиле "стенка на стенку" схватываются несколько десятков роботов, то пытаться управлять ими бессмысленно, только хуже получается. Все, что остается, это сидеть и смотреть на экран, переживая, как тренер за свою команду.

Но как только все роботы противника уничтожены, сразу же надо отдать приказ своим силам "сгрудиться в кучу" где-нибудь в уголке, чтобы выйти из под огня пушек. Затем наметьте наиболее короткий и безопасный путь к вражескому Штабу, для этого придется уничтожить несколько второстепенных зданий и пушки, в зоне действия которых Вы можете оказаться.

Таким образом уничтожаются все базы. Конечно, последний противник будет самым сильным, но если Вы грамотно распределяли программистские силы и вовремя апгрейдили заводы, то победа Вам обеспечена.

Заключительный фейерверк мне очень понравился. Во всяком случае, он выглядит гораздо лучше, чем финальная статичная заставка **Warcraft** с цветными точками, имитирующими салют.

В целом игру можно оценить как оригинальную военную стратегию. Она безусловно во многом не похожа на подобные западные, становящиеся неким стандартом, игры. Хорошо это или плохо? Наверное, хорошо. Тем более, что "Дока" обещает выпустить продолжение **"TC2"**, более похожее на привычные нам **"C&C"** и **"WC 2"**.

● ● ● ● ●



"Любая программа
– за 30 минут..."

АВТОSTART

В этом выпуске:

Adobe Photoshop
Adobe Premier
Aldus Pagemaker
Corel Draw
Elastic Reality
* *WinWord 6.0* *
Netscape Navigator
Painter
Picture Publisher
Print Shop de Luxe
QuarkXPress
3D-Studio
Windows 3.1
Windows 95
Windows NT
Lexicon
и другие...

Читайте раздел
АВТОSTART
в наших
журналах:



PC–Help
PC–Forum
PC–Express
CD ROM–Review

Представляем АвтоSTART

– Любая программа за 30 минут!?? Это что, первоапрельская шутка?

– Нет, это не шутка. Это твердая уверенность в том, что за 30 минут (а ровно столько нужно, чтобы прочитать этот раздел) мы сможем Вам рассказать, а Вы сможете понять все необходимое для того, чтобы дальше двигаться самостоятельно...

Проект родился неожиданно. Наш знакомый обратился с просьбой помочь освоить **3D Studio**. Мы осваивали этот пакет по книгам и на это ушли месяцы. И были немало удивлены, когда оказалось, что через 30 минут живого рассказа он заявил, что дальше разберется сам. На следующий день он позвонил и кое-что переспросил. А когда позвонил через неделю и задал пару "глубинных" вопросов, то нам стало ясно, что в общих чертах программу он уже освоил.



Разбор и освоение профессиональных приложений – не менее увлекательное занятие, чем компьютерные игры. Желание создать что-то свое неповторимое всегда отличало тех, кто работает с компьютером, от тех, кто лучше "Денди" и "Сеги" ничего не видел.

Но часто бывает нужен первый толчок. Мы надеемся, что **АвтоSTART** даст Вам этот толчок. Открывая его, мы преследуем одну благородную цель и две корыстных.

Благородная цель: быстро и эффективно внедрить компьютерную грамотность по всей России.

Корыстная цель №1: Зная по вашим откликам, что наши журналы очень интересны и читаются "от корки до корки", мы хотим их усилить и сделать полезными не только для души, но и для дела. Если Вы будете знать, что в каждом выпуске **PC-Help, PC-Express, PC-Forum** и **CDROM-Review** Вас ждет очередной **АвтоSTART**, Вы наверное их не пропустите.

Корыстная цель №2: Сделать так, чтобы наши журналы после прочтения не выбрасывались, а любовно хранились. Соберите их все, и уже к концу этого года у Вас дома образуется "энциклопедия", к которой Вы еще не раз и не два сможете возвращаться.

У нас есть некоторые наброски **АвтоSTART**'ов на ближайшие месяцы, но если Вы хотели бы получить что-то конкретное, пишите. Вы можете задать тему сами. Адрес Вам известен. Ждем Ваших писем или звонков.

Ну, а если у Вас есть проблемы с приобретением наших изданий, то обращение к нам (со вложенным конвертом) будет самым лучшим выходом.

Word 6.0 для Windows за 30 минут

© *Дмитрий Браславский, 1996*

Так уж повелось, что если загадочная отечественная душа что любит, то отдает объекту этой страсти всего себя, не обращая внимания на редкие попытки воззвать к разуму, а не к чувствам. Именно такая судьба постигла у нас **Microsoft Word 6.0 for Windows**. Частенько отвечая друзьям и знакомым на различные "компьютерные" вопросики, не устаю удивляться, сколько надежд возлагается на этот текстовый процессор: кто мечтает именно в нем планы археологических раскопок чертить, кто картинки рисовать, кто журналы делать, а кто и вместо электронных таблиц использовать.

Случается и обратное. Если уж стоит Windows на компьютере, то даже записку "Ушла в магазин" делают именно в **WinWord**'е, гнушаясь всякими там **Write**'ами, и уж тем паче **Notepad**'ами. Нисколько не пытаясь навязать кому бы то ни было свои представления о правильном и неправильном, попытаюсь вкратце рассказать, что может делать этот мощнейший инструмент, возможности которого нередко не используются даже наполовину. Вернее, обо всем, что он может, сразу не расскажешь. Нам же нужно уже сейчас сесть за компьютер и начать творить хотя бы простенький документ.

Где нужен WinWord

1) Всюду, где нужна красивая печать с самой скромной графикой, например в деловых письмах.

2) Всюду, где выпускаемые документы имеют общий шаблон: циркулярные письма, прайс-листы и т.п.

3) В тех случаях, когда будущая книга составляется из статей разных авторов (сборники), и их надо привести к общему оформлению.

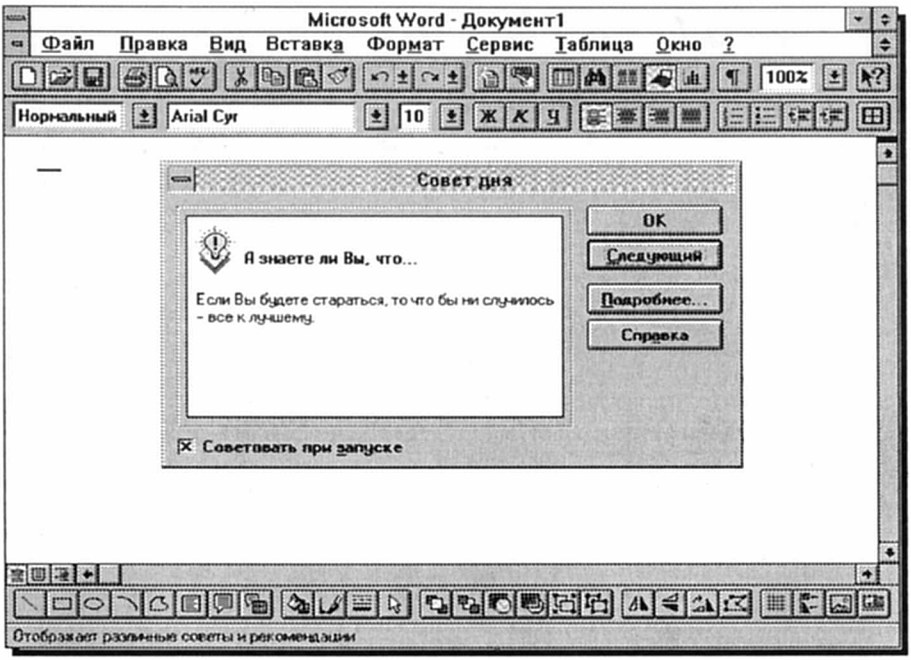
4) В тех случаях, когда Вы готовите заказные статьи и Вам указано, что желателен формат WinWord.

*Вывод: помните, что WinWord — это **текстовый процессор** и не пытайтесь возложить на него несвойственные ему функции. Тогда эта программа Вас не разочарует. Она работает блестяще, если не требовать от нее того, на что она не рассчитана (хотя и способна).*

Сразу оговорюсь, что эта статья ориентируется на русскую версию **Microsoft Word 6.0 for Windows**. При том, что я, признаться, недолюбливаю локализованные варианты и всегда предпочитаю работать с оригиналом, **WinWord** стал на моем компьютере единственным исключением, поскольку мне кажется, что куда удобнее пользоваться встроенными возможностями проверки правописания и переноса русских слов, чем подбирать себе дополнительные программы-модули и выяснять, полностью ли они стыкуются и дают ли желаемый эффект. К тому же, для человека, который хочет сесть и начать работать, отсутствие языкового барьера станет, как мне кажется, скорее плюсом, чем минусом.

Создаем свой файл

Будем считать, что программа успешно инсталлирована, и Вам остается только ее запустить. С первых же минут любезный **Word** не оставит Вас без своей опеки. Первое, что Вам суждено увидеть — "Совет дня". Если убрать крестик в окошке "Советовать при запуске", редактор обиженно отстанет и больше не будет навязывать свои услуги. Однако я бы рискнул рекомендовать не только ежедневно прочитывать очередной совет, но и время от времени пролистывать их, нажимая на кнопку "Следующий". Как Вы видите на картинке, **Word** не прочь пошутить, однако на самом деле в качестве "Советов дня" он предлагает целую энциклопедию полезных возможностей, горячих клавиш и т.д. Пока же ограничимся нажатием "OK" и пойдем дальше.



Чем WinWord 6.0 плох.

*1) **WinWord** — это текстовый процессор и использовать его в качестве программы верстки для подготовки книг возможно, но это мучение. Радость в такой работе можно получить только в специальных верстальных программах, например в **QuarkXpress** (см. **АвтоSTART** в **PC-Express №2**).*

*2) **WinWord** имеет средства для встраивания графики, но они хоть и не сложны, но весьма неудобны. Пользуйтесь программами верстки.*

*3) **WinWord** не имеет никаких средств для "зеркальной печати". А без этого Ваш текст, напечатанный на пленках, не примут ни в одной типографии. Либо используйте верстальный пакет, либо платите немалые деньги за изготовление фотопленок с Ваших бумажных оригинал-макетов.*

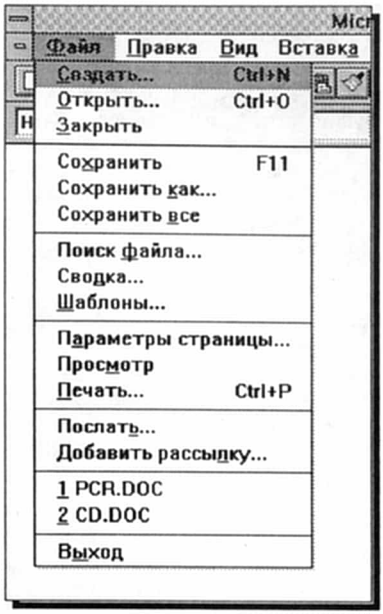
*4) Напечатать две страницы текста на одном листе бумаги в **WinWord 6.0** теоретически можно, но это такой "высший пилотаж", о котором знают редкие профессионалы. Если хотите сэкономить на пленках и бумаге, размещая по несколько небольших страниц на одном листе, не применяйте **WinWord**, а только программы верстки.*

*5) Если Ваш текст не предназначен для печати, **WinWord** даст больше хлопот, чем преимуществ. Пользуйтесь простейшими DOS-редакторами, например "Лексиконом".*

*6) **WinWord 6.0** некорректно работает с принтером при печати множественных копий. Он сначала отправляет в буфер принтера **каждый** экземпляр, а потом долго-долго их печатает. Процесс идет очень медленно даже на быстрых машинах. Если Вам надо растиражировать прайс-лист или рекламу, лучше делать это из программ верстки или, сделав один экземпляр, воспользоваться ксероксом.*

С непривычки вид основного экрана устрашает. Неужели можно запомнить значения стольких пиктограмм и научиться в них не путаться? Но не пугайтесь. Во-первых, большая часть функций дублируется через верхнее меню. А во-вторых, ничего и запоминать не надо: подведите мышку к интересующей вас пиктограмме, задержите курсор на несколько секунд — и получите подсказку.

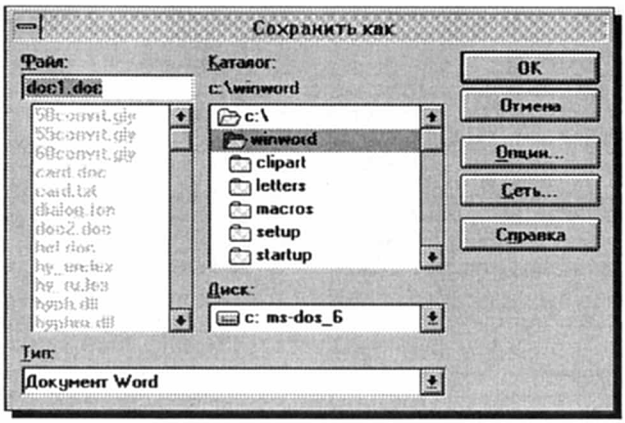
В принципе, **Word** не требует процедуры открытия нового файла как такового, если Вы только что запустили программу. Работайте в том, что имеется (в данном случае это будет окно "Документ



1"). Если же на экране уже открыт какой-то файл, то придется либо выбрать в верхнем ряду крайнюю левую пиктограмму с чистым белым листом, либо войти в меню [Файл] и выбрать опцию [Создать] (в последнем случае у Вас запросят имя шаблона, но поскольку Вы еще не знаете, что это такое, выберите **Normal**).

Обратим внимание на то, что в обоих случаях Ваш текст пока безымянен, если Вы, конечно, не обладаете феноменальной памятью и какое-нибудь скромненькое "Документ 125" уже не несет в себе всю необходимую информацию.

Для того, чтобы дать файлу имя, сохраним его ([Файл] — [Сохранить], или пиктограмма с изображением дискетки или CTRL+S). Тут уж Вам волей-неволей придется придумать какое-нибудь название, а заодно выбрать диск и директорию, где все это будет храниться, а также тип документа (вдруг Вы набирали в **WinWorde** то, что потом Ваш приятель должен будет суметь прочитать в Norton'e). Можно также не полениться заглянуть в [Опции] и решить, например, что Вы жить не можете без автоматического сохранения каждую минуту, нуждаетесь при этом каждый раз в резервной копии и не хотите разрешать доступ к файлу иначе как через пароль из пятнадцати символов на языке банту.



Кстати, Вы наверняка заметили, что по первому разу хотя и выбрали [Сохранить], на самом деле попали в раздел [Сохранить как]. В будущем такого не повторится, и сохранение будет происходить без лишних вопросов. А лучше всего просто нажимать CTRL+S и не морочить себе голову, если не требуется поменять, например, тип документа.

Итак, файл создан, можно работать.

Текст на диске

Несколько иная ситуация складывается, если необходимо открыть один из уже существующих файлов. Когда они записаны на винчестере, да еще в то месте, которое Вас устраивает, все просто. Выбирайте [Файл] — [Открыть] или пиктограмму с раскрывающейся папкой, путешествуйте по дискам и директориям — и вперед.

Как правило, трудности возникают только тогда, когда текст записан на дискете. Если Вы хорошо знакомы с Norton'ом или с любой программой аналогичного назначения под Windows, то проблем нет. Если же какой-нибудь **File Manager** для Вас чистая китайская грамота (а так бывает отнюдь не так редко, как Вам кажется), то примените следующую хитрость. Загрузив текст прямо с дискеты (как рассказано в предыдущем абзаце), тут же выберите опцию [Сохранить как], о которой уже шла речь. Разумеется, программа спросит, куда поместить сохраняемый файл. Смело выбирайте нужный Вам директорий на винчестере и дальше с этой "копией" и работайте. А захотите скинуть итоговый вариант на дискету, снова сохраните его, как нечто на диске A или B. Да еще и имя можете ему поменять, чтобы исходный текст не был стерт.

Проблемы конвертации

В общем-то, по большому счету, они, конечно, выходят за пределы данной статьи. Однако часто приходилось отвечать на множество вопросов людей, свято уверенных, что их не должны волновать ни различия между DOS- и Windows-кодировкой, ни проблемы конвертации текстов из Word'а под DOS в Word же, но под Windows. Правда, стоит отметить, что по закону подлости все эти проблемы возникают, как не трудно догадаться, с текстами, написанными именно на русском языке.



Лично я свято стараюсь придерживаться следующего правила: прежде чем готовить какой-либо текст, трижды подумать, не придется ли его гонять между программами. И все же подобные проблемы то и дело возникают. Поэтому несколько советов:

- если не получается импортировать текст, набранный в **Word'e 5.5** в **WinWord** (а у меня это, как правило, не получается), перегоняйте через обычную кодировку MS-DOS;
- то же самое и с экспортом, поскольку выбрав опцию *"Word для MS-DOS 3.x-5.x"* Вы получите нечто, что, безусловно, будет не только грузиться в **Word** под DOS, но даже светиться там разными цветами. Вот только читаться не будет;
- при импорте в **WinWord** ASCII-текста (например, набранного во встроенном редакторе Norton'а) выбирайте опцию *"Текст MS-DOS"*, а не *"Только текст"*, не *"Текст MS-DOS с разметкой"* и не *"Текст с разметкой"*;
- если хотите экспортировать текст из **WinWord'a** во что-нибудь под DOS, выбирайте вариант *"Текст MS-DOS с концами строк"*. Опции *"Только текст с концами строк"* или *"Текст MS-DOS с разметкой"* дают очень красивые, но совершенно никуда не употребимые результаты. А так Вам "всего лишь" скорее всего придется многое заново отформатировать и последить, чтобы ряд знаков не улизнул в зону псевдографики (например "ъ").

Таким образом, тяжелая это работа, но, в принципе, вполне осуществимая. Что же касается конвертирования русских текстов между программами под Windows, то здесь есть немало своих подводный камней, но шанс получить на экране полную белиберду почти ничтожен. Разве что поразвлекаетесь с парой-другой символов.

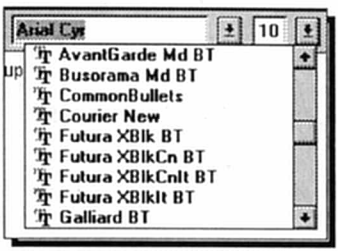
Так что, если прочитав этот раздел, Вы поймете, что **WinWord** Вам не подходит, то, быть может, это действительно так и есть. И остается только внима-

тельнее следить за нашими статьями из серии **АвтоSTART** в поисках чего-либо вызывающего сильно меньше проблем.

Учимся красиво писать

Те, кто хоть раз сталкивался с текстовыми процессорами под "Windows", прекрасно представляют себе, что одно из достоинств этой оболочки — это предоставление возможности создавать (и соответственно, распечатывать) документы с теми шрифтами, которые наиболее милы Вашему сердцу.

Посмотрев на первую картинку, мы увидим, что в качестве шрифта выставлен Arial Cyr размером в 10 пунктов. Раскрывая соответствующие окошечки, Вы можете изменять и то, и другое. При этом количество шрифтов будет определяться не тем, сколько их поставляется в составе **WinWord'a,** а тем, сколько их установлено на Вашей машине.



В принципе, существуют несколько шрифтов, которые считаются наиболее общепринятыми. Для русского языка это, например, Arial Cyr и Ms Sans Serif, но можно изощряться как угодно и писать хоть рунами. Естественно, что в стандартной поставке Windows русских шрифтов не будет, так что их придется либо покупать отдельно, либо брать из соответствующих локализованных программ. Как правило, несколько стандартных шрифтов имеют в своем составе и хорошие русификаторы.

Это набрано шрифтом Arial Cyr
Это набрано шрифтом AuraBook
А можно и так: ϥ ϖ ɖ ρ ƽ ɯ

Помимо этого, с помощью пиктограмм с буквами Вы можете любой шрифт сделать либо **жирным** ("Ж"), либо *курсивом* ("К"), либо подчеркнуть написанное ("Ч"). Если позаботились об этом заранее, можно просто нажать мышью на соответствующую кнопку, и она "западет" до тех пор, пока Вы не отожмете ее обратно.

Если же текст разукрашивается уже задним числом, его придется выделить. Для этого можно использовать мышь (нажать ее левую клавишу в начале нужного фрагмента и отпустить в конце), но если этот нехитрый прибор стоит у Вас долларов 8-10, есть большой шанс, что курсор будет прыгать как раненый олень то с недолетом, то с перелетом. Поэтому (особенно если учесть то, что набираете текст Вы все же не мышкой) часто бывает куда удобнее просто поставить курсор в начало нужного фрагмента и передвигать его управляющими клавишами, удерживая при этом нажатой клавишу Shift.

Бывает также, что нужно выделить весь текст (например, чтобы переопределить в нем шрифт). Для этого есть соответствующая опция в меню [Правка]. Вообще же, умение работать с выделениями должно со временем войти у Вас в привычку, поскольку за редким исключением (так, например, слово, на котором стоит курсор обычно воспринимается как выделенное) это придется делать постоянно. Однако будьте осторожны. Выделить весь текст много ума не надо, но один ли шрифт в нем использован? И одного ли размера?

Предоставляемая **WinWord'ом** возможность играть шрифтами, конечно, не подразумевает, что в каждом Вашем тексте обязательно будет несколько фраз, написанных толкиновскими рунами. Однако своеобразные "правила вежливости" уже сложились. Так, скажем, если под DOS Вы обычно над этим не задумываетесь, то здесь принято делать заголовки и подзаголовки несколько большего

размера, чем основной текст, и активно использовать возможности выделения (жирный шрифт, курсив, подчеркивание). Обычно уже одного этого бывает достаточно, чтобы Ваш документ выглядел красиво, даже если вы и не собираетесь распечатывать его на лазерном принтере.

Постижение привычного

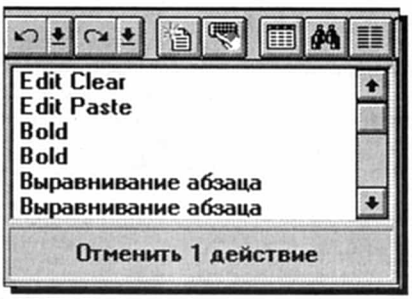
Естественно, что в **WinWord'e** имеются и привычные для нас еще по DOS'овским редакторам и процессорам возможности работы с текстом. Только здесь все это, как мне кажется, реализовано, по большей части, несколько удобнее и уж, по крайней мере, нагляднее.

Начнем с выравнивания текста по левой или правой границе абзаца или же по центру. Хотите — пользуйтесь горячими клавишами: по центру CTRL+E или ALT+CTRL+Ц; влево — CTRL+L или ALT+CTRL+Л; вправо — CTRL+R или ALT+CTRL+П. Хотите — соответствующими пиктограммами во втором ряду с правой стороны. То же и с командой выравнять текст сразу и по левой, и по правой границе абзаца (CTRL+J или ALT+CTRL+И). При этом форматируется абзац, на котором в данный момент стоит курсор.

Сходным образом производится и работа с блоками (при этом, естественно, в качестве блока рассматривается выделенный фрагмент текста). Хотя пиктограммы, которые для этого служат, более чем наглядны, я все же предпочитаю пользоваться вместо ножниц (удаление с одновременным копированием в буфер) сочетанием CTRL+X, вместо двух наложенных друг на друга листочков (копирование в буфер) комбинацией CTRL+C, а для вставки из буфера использовать не несколько загадочную для меня картинку в виде чего-то похожего на чемоданчик, а CTRL+V. Разумеется, в качестве буфера здесь выступает Clipboard, что иногда бывает удобно для обмена фрагментами между программами. Отметим, что все это, конечно, можно сделать и через раздел [Правка] верхнего меню. Но зачем? Разве что чтобы освежить в памяти горячие клавиши, не залезая в [Help].



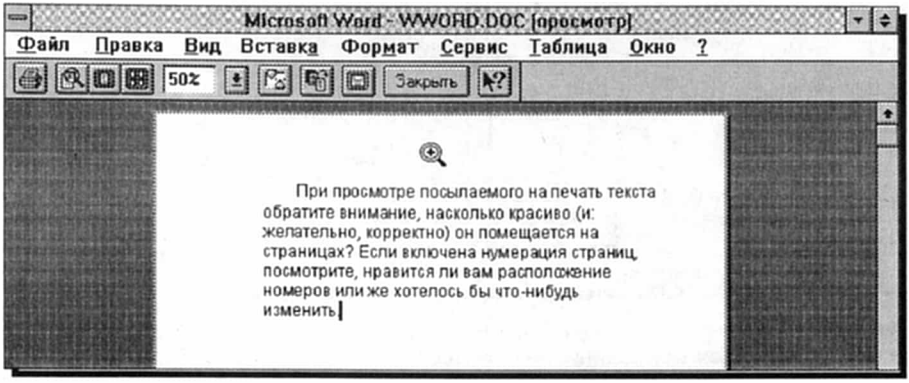
Следующая часть стандартного "джентльменского набора" — отмена предыдущих действий. Здесь **WinWord** способен удовлетворить самый взыскательный вкус (чего, увы, не умели делать предыдущие версии программы, чем приводили в ярость, скажем, поклонников **Multiedit'a**). Запомнив сочетание CTRL+Z, Вы сможете "отмотать" большинство сделанных изменений обратно, а комбинацией CTRL+Y даже восстановить только что изничтоженное изменение. Для гурманов же существуют не только соответствующие кнопки (стрелочка налево — отменить, направо — восстановить), но и возможность выбрать, что именно отменять и восстанавливать.



Одним словом, все, к чему Вы привыкли, здесь будет (и поиск текста в обе стороны, и показ спецсимволов, и проверка орфографии). Так что, в общем-то, уже прочитав первую треть статьи, Вы можете садиться за компьютер и начинать работать. Пока, правда, одно плохо: набрать-то текст Вы можете, а вот как его распечатать?

Прежде, чем тратить бумагу, лихорадочно засовывая ее в принтер и комкая выходящие из него листы, хотелось бы посмотреть, как будет выглядеть при печати то, что мы с Вами только что набрали.

Для того, чтобы просмотреть документ, используется либо раздел [Просмотр] в меню [Файл], либо пиктограмма с изображением лупы перед листом бумаги. В



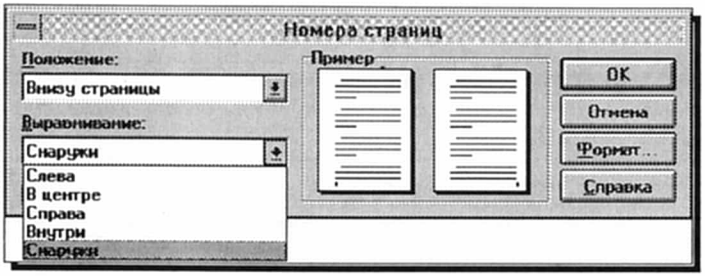
этом режиме Вы можете не только менять масштаб текста (по умолчанию 34%), но и даже редактировать его. Однако режим "Просмотр" существует, конечно, совсем для другого.

В принципе, разделение на страницы можно посмотреть и в обычном рабочем окне. Именно там Вы сделаете первый шаг к тому, чтобы Ваш документ выглядел именно так, как хочется: войдете при необходимости в раздел [Файл] — [Параметры страницы] и выставите размеры полей, при которых с текстом будет удобно работать. При этом в окошке "Пример" Вы будет видеть примерное (прошу прощение за невольный каламбур) размещение текста. Здесь же имеет смысл, войдя в раздел "Размер бумаги" выставить A3 или A4, а также проверить, чтобы в соответствующем разделе был выставлен правильный источник бумаги.

Если у Вас обычный матричный принтер, то любой файл из-под Windows он, скорее всего, будет печатать очень и очень медленно, поскольку Вы лишите его возможности пользоваться встроенными шрифтами. Поэтому прежде, чем стараться набрать какой-нибудь простенький текст страничек так на двести в ***WinWord'e,*** *подумайте, не уютнее ли Вам и Вашему принтеру будет, если остаться под DOS. Другое дело, если есть необходимость верстки Вашей последней монографии или распечатки пары страниц, но зато так красиво, как только возможно.*



Как ни странно, здесь отсутствует еще одна немаловажная деталь: нумерация страниц. Пока Вы составляете документ, она, по сути дела, не нужна, и о ней вспоминаешь (или, вернее, забываешь) только когда отправляешь свое творение на печать. Однако необходимость и способы нумерации страниц, следуя довольно-таки таинственной для меня логике, скрываются в меню [Вставка] — [Номера страниц]. Правда, **WinWord** предоставляет здесь возможность проявить свою фантазию и решительно отказаться от традиционной арабской цифры в углу листа. Помимо того, что Вы видите на картинке, можно использовать также кнопку [Формат] этого диалогового окна и заставить Word нумеровать все, например, латинскими буквами или римскими цифрами.



Помимо этого, Вы можете работать с конкретными абзацами, выставляя в разделе [Формат] — [Абзац] необходимые отступы, а также регулируя с помощью опции [Положение на странице] внешний вид текста с помощью, например, включения контроля висячей строки. Естественно, это можно и нужно делать не дожидаясь подготовки к распечатке, однако иногда бывает предпочтительнее сначала набрать весь текст, а потом уже заниматься украшением.

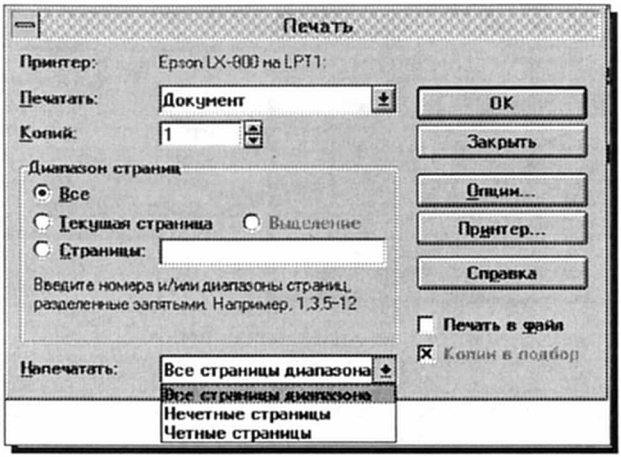


Если Вас все устраивает, отправляйте файл на печать. Сделать это можно как из режима просмотра, так и из основного окна, указав на пиктограмму с изображением принтера.

И все же предварительно полезно было бы поковыряться в **Print Manager'e.** Дело в том, что программы под Windows всегда при распечатке используют этот модуль, что может таить для неопытного пользователя немало неприятных сюрпризов. Ведь именно там выставляется тип принтера, способ подачи бумаги и т.д., то есть все опции, обслуживающие непосредственно распечатку. Если у Вас выставлен неправильный принтер, возможны самые фантастические ошибки, которые не устранить, как бы Вы ни переформатировали текст. К тому же при любом сбое документы в **Print Manager'e** накапливаются, ставятся в очередь. В итоге при перезагрузке принтера он продолжит печатать прерванный фрагмент, а отнюдь не то, что Вам надо.

Однако, как Вы прекрасно понимаете, **Print Manager** придуман отнюдь не только для того, чтобы усложнить Вам жизнь. С его помощью Вы можете посылать на печать из **WinWord'a** (равно как и из других приложений) сразу несколько текстов, а меняя выставленный принтер не только переключаться между ними (если их у Вас несколько), но и подключать, скажем, факс-модемные программы. Надо лишь не забывать о том, что этот модуль не входит непосредственно в состав **Word'a,** и все будет в порядке.

Кроме того, могут возникнуть ситуации, когда Вам совсем не нужно распечатывать весь документ. В этом случае выберете раздел [Файл] — [Печать] (CTRL+P). (NB — Если обычно разделы верхнего меню дублируют соответствующие пиктограммы, то здесь этого не происходит!) В раскрывшемся диалоговом окне. Вы можете выставить номера необходимых страниц, а заглянув в раздел "Принтер" соприкоснуться с **Print Manager'ом,** хотя я бы рискнул посоветовать запустить его с самого начала по крайней мере в первый раз и выставить все непосредственно там.



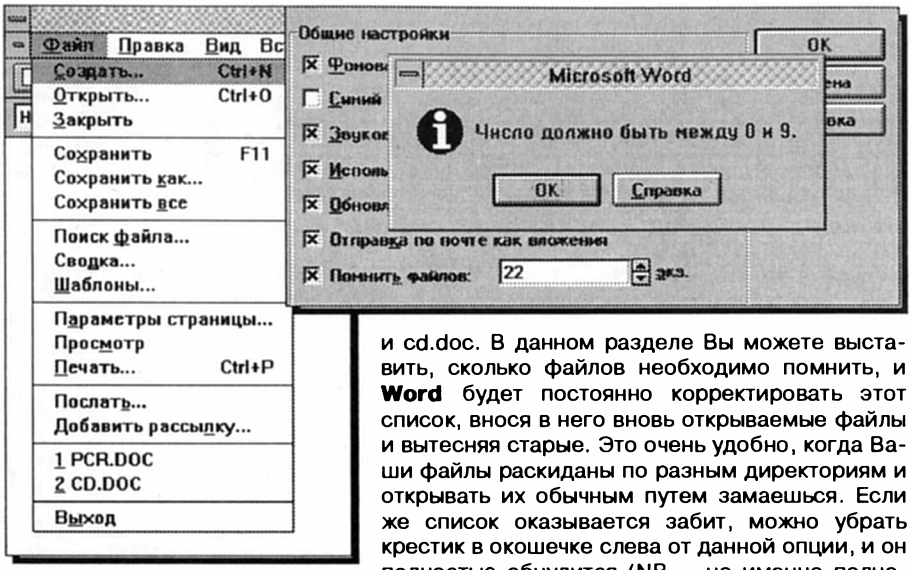
Кстати, обратите внимание, что **Print Manager** автоматически запускается при попытке распечатать что бы то ни было из любого приложения Windows и становится доступным для переключения в него, например, с помощью клавиш ALT+TAB. Так что даже если Вы выйдете из **Word'a,** этот модуль все равно останется активным, и только выход из Windows будет означать для него очистку (естественно, что ее можно провести и вручную, что бывает необходимо, если в буфере скопились файлы, на которых пошел сбой или распечатка которых уже неактуальна).

Широкие возможности WinWord'a

Закончив изучение распечатки документов, Вы можете считать, что программа Вами уже освоена. Однако было бы обидно так и не познакомиться с дополнительными возможностями, которые она предоставляет и так до конца жизни и использовать микроскоп, в общем-то, для забивания гвоздей. Начнем с раздела [Сервис] — [Опции], благо это слово по идее и должно переводиться на русский как "возможности".

Даже если Вас вроде бы устраивают все установки по умолчанию (а надо сказать, что они и в самом деле очень неплохо продуманы), все равно загляните в эту систему меню. Не имея возможности осветить их подробно, затронем лишь некоторые места, которые, быть может, стоит посмотреть в первую очередь.

Раздел [Общие]. Помимо выставления единиц измерения (а для Вас это, скорее всего, будут сантиметры, а не предлагаемые по умолчанию дюймы), здесь скрывается удобная опция [Помнить файлов]. Посмотрев на окно File, открытое из главного экрана, Вы увидите в самом низу названия двух файлов — pcr.doc



и cd.doc. В данном разделе Вы можете выставить, сколько файлов необходимо помнить, и **Word** будет постоянно корректировать этот список, внося в него вновь открываемые файлы и вытесняя старые. Это очень удобно, когда Ваши файлы раскиданы по разным директориям и открывать их обычным путем замаешься. Если же список оказывается забит, можно убрать крестик в окошечке слева от данной опции, и он полностью обнулится (NB — но именно полностью — убирать из него названия выборочно нельзя).

Раздел [Печать]. Обратите внимание на опцию [Фоновая печать], поскольку она относится к тому, о чем мы только что говорили. Если крестик стоит, **WinWord** позволит печатать документы в фоновом режиме за счет использования лишней части памяти.

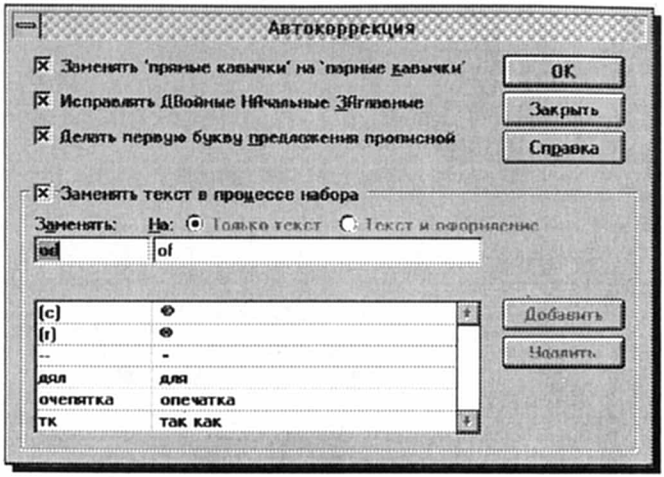
Раздел [Исправления]. Он позволяет обустроить под себя режим, который в некоторых случаях может быть фантастически удобен. Раньше всегда существовала проблема: как дать кому-нибудь почитать и поправить, скажем, написанную Вами статью. Если этот человек будет вносить правку прямо на компьютере, а Вы не удосужились заучить свой вариант наизусть, придется работать в двух окнах, что займет уйму времени и максимально утомит глаза. К тому же, если Вы захотите местами принять сделанные исправления, а местами отвергнуть их, Вас, скорее всего, ждет необходимость открытия еще и третьего окна с постоянным таскание м между ними блоков. При экране меньше 21 дюйма работать с тремя окнами сразу — трудновато, а постоянно переключаться между ними — невыносимо.

Можно, конечно, вывести весь текст на бумагу. Но тогда все исправления придется все равно переносить в компьютер. **WinWord** же сохраняет в одном файле и старый и новый варианты, давая возможность за счет выделения цветом или подчеркивания и вычеркивания, прекрасно с ними работать. Управление режимом осуществляется из меню [Сервис] — [Исправления] и содержит ряд дополнительных приятных возможностей, таких, скажем, как сравнение старой и новой версий текста или же выделение всех исправлений при печати.

Раздел [Редактирование]. Здесь собраны несколько опций, которые могут показаться не столь уж и значимыми, но существенно облегчат жизнь при работе. Например, Вы можете попросить вставлять текст из буфера при нажатии клавиши Ins. Меня же, например, здесь восхитило окошечко с замечательным названием [Разумное поведение вырезания и вставки]. Это означает, что лишние пробелы при этих операциях будут удаляться, а необходимые появляться. Для тех, кто часто таскает текст блоками, нет смысла объяснять, насколько это удобно.

Однако, приятные сюрпризы **WinWord'а** не заканчиваются разделом [Опции]. В некоторые моменты программа даже начала напоминать мне какой-то вол-

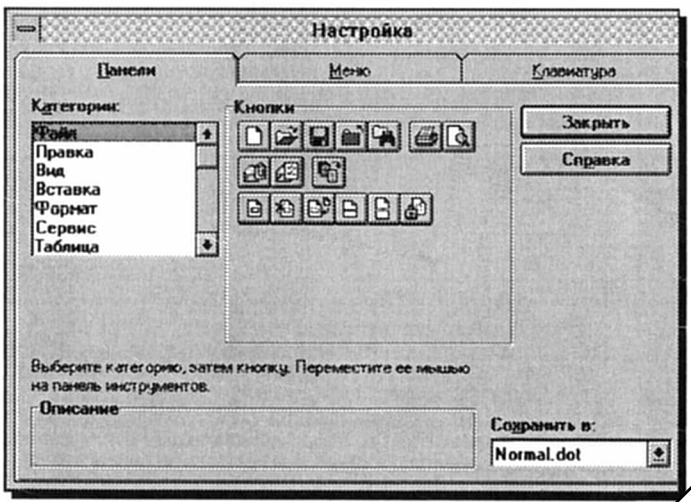
шебный замок, путешествие по закоулкам и переходам которого таит все новые и новые приятные неожиданности. Большинство из них явно не входят в **АвтоSTART**; к тому же зачем лишать Вас удовольствия совершить это путешествие самостоятельно.



Чтобы пояснить, что я имею в виду, приведу лишь два примера. Заглянем в раздел [Сервис] — [Автокоррекция]. При использовании соответствующих опций компьютер будет автоматически ставить в начале предложения прописную букву, а если Вы, напротив, обе первые буквы сделаете заглавными, то он самостоятельно справится и с этой проблемой.

Но куда более интересна возможность автоматической замены текста при наборе. Она не только позволяет набирать один–два символа вместо наиболее часто используемых словосочетаний (то, что раньше, как правило, делалось через не слишком простые макросы), но и облегчить жизнь себе–любимому, исправляя наиболее частые Ваши ошибки. Так, скажем, если Вы никак не можете запомнить правописание каких–либо слов или постоянно меняете местами какие–нибудь буквы, считайте эту проблему решенной.

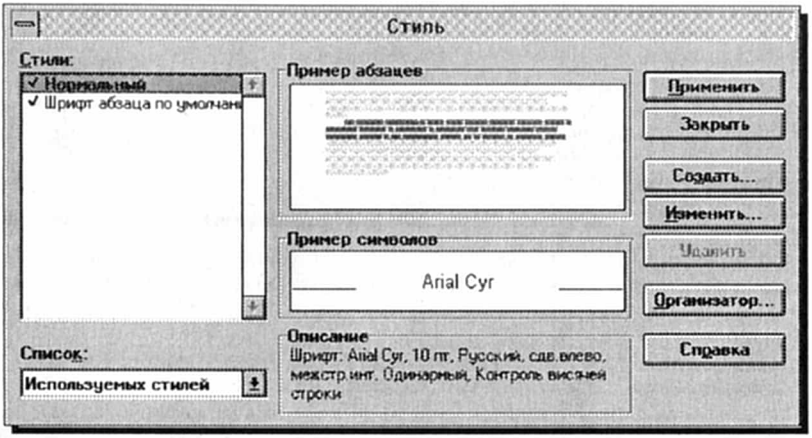
Второй пример — раздел [Сервис] — [Настройка] — [Панели]. С его помощью Вы можете поменять любые кнопки на панелях, добавив те функции, которые Вами наиболее часто используются и избавиться от кнопок, с которыми не работаете. И здесь возможности **WinWord'a** действительно широки. Так, например, Вы знаете, что вряд ли будете в ближайшее время работать с обрамлением фрагментов текста, но зато постоянно импортируете таблицы из **Microsoft Excel**. Нет проблем. Выбираете в категории [Вставка] необходимую пиктограмму и переносите ее мышью на новое место. Теперь эта опция будет Вам легко доступна.



“Стильный” редактор

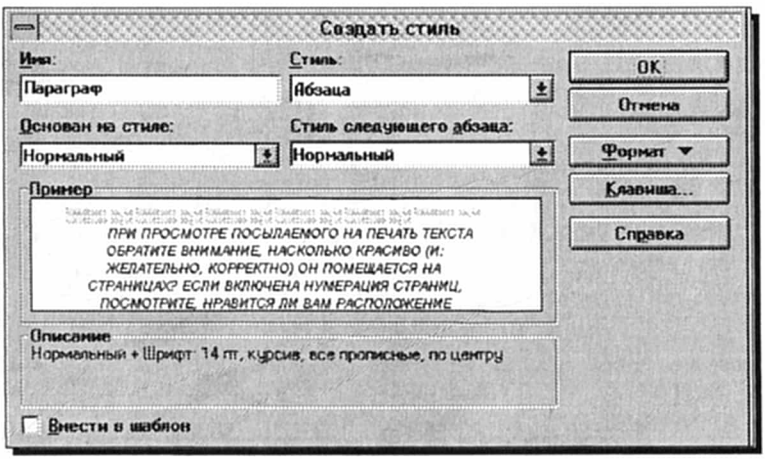
Одна из возможностей **WinWord’a,** которая, как правило, почти не используется — это стили. Идея здесь следующая. Например, Вы пишете большую работу со множеством глав и параграфов. Следуя обычной практике, для каждого заголовка и подзаголовка Вам каждый раз нужно выставлять соответствующий тип и размер шрифта, стандартным образом располагать их на листе и т.д.

Вместо этого войдите в раздел [Формат] — [Стиль] и нажмите кнопку [Создать]. Назовем новый стиль, к примеру, “Параграф” и решим, что для него будет



использоваться Arial Cyr, 14 пунктов, курсив, сцентрированный текст, все буквы прописные. Все атрибуты задаются с помощью кнопки [Формат]. Не забудьте также отметить, что этот стиль применяется для абзаца, а не для символа и то, что стиль следующего абзаца — “Нормальный” (чтобы не сбить формат последующего текста). Теперь с помощью кнопки [Клавиша] можно присвоить этому стилю какую-нибудь горячую клавишу. Например, F12 (клавиша присваивается, когда Вы на нее нажимаете, и ее имя появляется в окне “Новая клавиша”).

Отныне Вам будет достаточно, работая с текстом, набрать подзаголовок и нажать F12, когда на нем будет установлен курсор, чтобы он приобрел нужную фор-

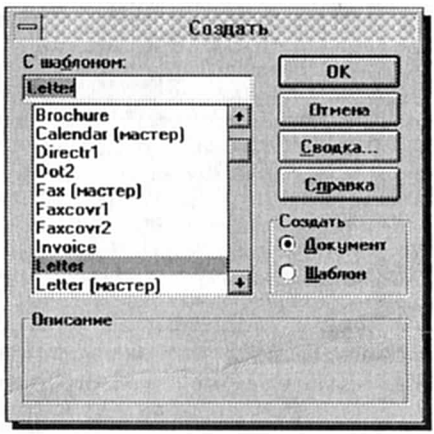


му и разметку. Или же сначала сотворить весь текст, а потом пробежаться по подзаголовкам, нажимая опять же F12.

Естественно, что прежде, чем творить новые стили, стоит заглянуть в раздел [Формат] — [Таблица стилей]. Создатели **WinWord'a** постарались удовлетворить многие запросы, так что, может быть, особенно ничего и изобретать не придется.

Шаблонное мышление — это не всегда плохо

Другой удобной функцией в **WinWord'е** является создание шаблонов. Предположим, что Вы регулярно пишете письма с неким стандартным оформлением: вверху — сканированный логотип с бланка, далее — атрибуты Вашей организации, место для исходящего номера и даты, внизу — подпись директора. Создавать все это каждый раз, когда приходится работать с письмами, достаточно занудно. Куда проще научиться работать с шаблонами.



Сначала создадим шаблон письма и назовем файл, в котором он содержится, скажем, letter.doc (или откроем этот файл, если он уже существует). После чего выбрав опцию [Файл] — [Сохранить как] выберем в поле [Тип] строку [Шаблон документа]. Новый файл получит расширение dot.

Теперь всякий раз, как Вы захотите использовать этот шаблон, входите в раздел [Файл] — [Создать] и выбирайте шаблон "Letter", поставив переключатель на "Документ". На основе Вашего шаблона **WinWord** создаст новый файл, который впоследствии получит имя обычным путем через опцию [Сохранить как].

Полезные связи

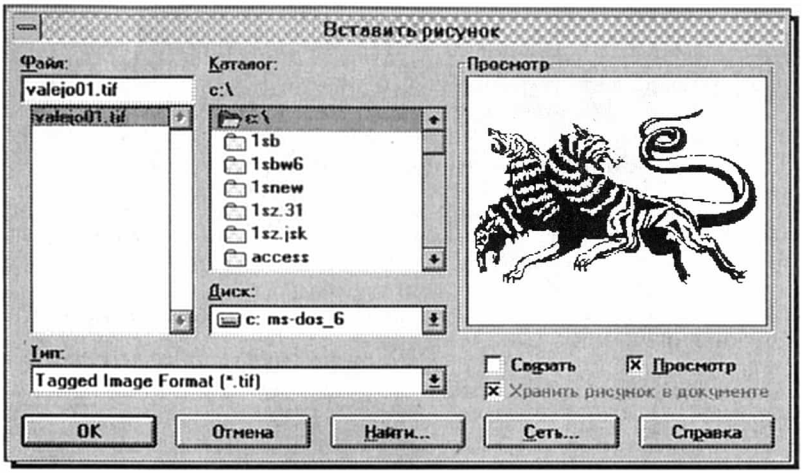
Поскольку **WinWord** существует в среде Windows, он дает Вам возможность не только экспортировать и импортировать документы из других приложений (о чем речь уже шла выше), но и устанавливать с ними связи.

Для чего это нужно. Предположим, что Вы решили проиллюстрировать свою статью рисунком. Можно, конечно, попытаться создать его в самом WinWord'е с помощью нижней панели кнопок, но зачем? Ведь куда лучше использовать для этого один из мощных графических редакторов. Например, **Corel Draw**.

Однако, в этом случае возникнет проблема вставки рисунка в текст. В принципе, никто не мешает сделать это через Clipboard ([Правка] — [Вставить]), однако в этом случае рисунок окажется неизменным, застывшим. Если же Вам захочется его подкорректировать, придется войти в **Corel Draw**, внести все необходимые изменения, снова скопировать в Clipboard, войти в **WinWord**, удалить имеющийся рисунок и вставить на его место новый.

Вместо всех этих операций разумнее, кажется, установить связь между определенным местом в документе, созданном с помощью **WinWord'a,** и нужным рисунком, остающимся в Corel Draw.

Для этого сначала поставьте курсор на то место, где должен появиться рисунок, а потом выберите опцию [Вставка] — [Рисунок], отметьте нужный файл и можете даже его предварительно просмотреть. После этого поставьте крестик в поле [Связать] и нажмите кнопку "OK".



В будущем Вы можете спокойно работать с рисунком в **Corel Draw** и как угодно менять его. Потом же будет достаточно войти в [Правка] — [Связи] и дать команду обновить рисунок, чтобы все изменения оказались отражены в Вашем документе. При этом не обязательно даже хранить рисунок внутри документа: он может оставаться там, где был, что существенно сэкономит место на диске. Правда, в этом случае при каждой загрузке файла будет тратиться некоторое время на обновление связей.

Фэнтезийные сюжеты вдохновляли многих художников. В качестве своеобразной классики этого жанра можно привести, например, такой рисунок:



Заканчивая этот **АвтоSTART**, мы надеемся, что добились главного. Вы уже можете без страха подходить к сложной системе под названием **Microsoft Word 6.0 for Windows**, работать в ней и параллельно продолжать путешествие по опциям и меню, которое сулит немало интересного, а временами и неожиданного. Возможно, что Вашими ближайшими открытиями станут создание и редактирование таблиц и встраивание графики. Но это уже несложно и мы не будем лишать Вас возможности экспериментировать самостоятельно.

• • • • •

CHRONOMASTER

US Gold, Capstone, 1996

© *Георгий Евсеев, 1996.*

Введение

Вас можно поздравить, если у Вас есть эта потрясающая игра. Ведь это не просто игра — это переворот в современном состоянии жанра Adventure. И в подтверждение этого приведем только три факта:

1. Графика. Трехмерная рендированная графика уже два года успешно применяется в адвентюрных играх. Но такого качества... И количества... Это что-то невероятное — такого еще не было, хотя и не она является главным достижением игры.

2. Сюжет. Его создавал недавно скончавшийся Роджер Желязны. Те, кто читал его произведения, знают, что особый вклад Желязны в фантастику и фэнтэзи состоит в том, что он в своих романах разрабатывает концепцию слияния религии, магии и науки в далеком будущем. Неповторимый дух Желязны передан в этой игре бесподобно.

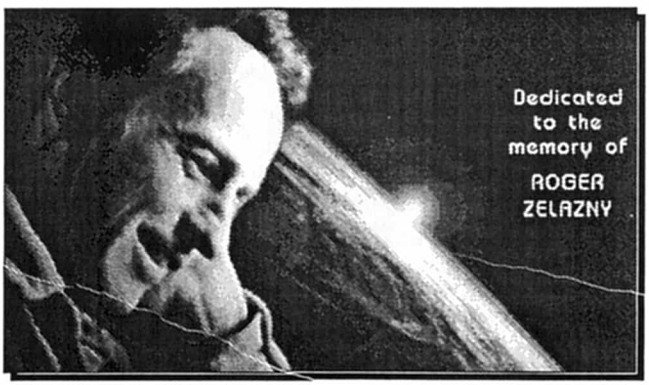
3. Сценарий. Воспитанное на трудах LucasArts и Sierr'ы поколение нынешних любителей жанра Adventure уже забыло о том, что когда-то ведь были игры не просто трудные для прохождения, а безумно трудные. Были игры, с которыми приходилось сражаться не часы и дни, а месяцы и даже годы. Вот с такой игрой мы и имеем дело. Здесь нет "бессмертия", и потому за каждое неправильное действие игра жестоко наказывает. А сложность головоломок и их количество таково, что простым перебором их решить не удастся.

Постарайтесь заново привыкнуть к тому, что игру необходимо сохранять как можно чаще. При этом надо регулярно использовать различные ячейки, благо авторы предоставили для этого порядка пятидесяти гнезд. Немножко паранойи тоже не помешает: в случае кризиса сохраняйте игру; если все спокойно, но Вы уже готовы к кризису в любой момент — тоже запишитесь на всякий случай.

В общем, завоевавшая в прошлом году титул "лучшей адвентюры года" программа **The Dig** фирмы LucasArts выглядит по сравнению с "Хрономастером" не более чем набором избитых клише. Так что для настоящего любителя сложных и умных адвентюр **Chronomaster** — просто клад.

И несколько слов об этой статье. Здесь дано не полное изложение всего, что можно сделать в рамках игры. Многие из головоломок имеют альтернативные решения разной степени логической сложности и удобства реализации. Увы, объем журнала просто не позволяет нам привести все известные альтернативы. Знак (↱) означает, что существует другой способ справиться с головоломкой, хотя Вы, вероятно, сможете найти иные подходы не только в отмеченных случаях.

Если Вас интересует более подробный рассказ об этой игре, Вы сможете найти его в нашем электронном журнале **PC-Review №28** (июнь-96).



Сюжет игры

Сюжет игры настолько оригинален, насколько это можно ожидать от такого мастера как Роджер Желязны. Механизмом, приводящим события в движение, являются концепции *"карманной Вселенной"* (pocket universe) и *"консервированного времени"* (bottled time).

"Карманная Вселенная" — это зона пространства, в которой по заказу ее владельца изменены законы природы. Изменить можно все: физику, математику, логику. Каждая такая "Вселенная" имеет свой "центр" — Мировой Ключ (World Key). Это специальное устройство для "перенастроек" этих законов, вплоть до остановки времени, перевода Вселенной в состояние стазиса.

Когда "Вселенная" находится в состоянии стазиса, абсолютно все в ее пределах, будь то природные явления, механизмы или живые существа, замирает, даже если они прибыли в эту Вселенную извне. Единственный способ избежать такой "заморозки" — иметь при себе "консервированное время". Это некий генератор, создающий вокруг себя особое поле, где жизнь, так сказать, может продолжаться.

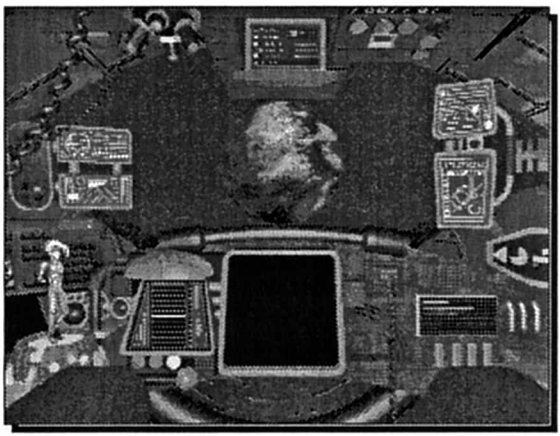
Это, в частности, означает, что если персонаж, пользующийся консервированным временем, приблизится к любому "замороженному" объекту, то эффект местной ликвидации стазиса распространится и на него. С точки зрения игры: если где-то ситуация застыла в процессе катаклизма, то приблизившись к этому месту, герой (Rene Korda — Рене Корда) вновь приводит события в движение, и может стать их жертвой.

Игра начинается с того, что Рене Корда, создатель "карманных Вселенных" в отставке, получает просьбу выполнить работу для Совета Старой Земли. Таинственный преступник вводит "карманные Вселенные" в стазис. Две из них уже пали его жертвой. Это — две из семи Вселенных, построенных для загадочной организации God's Pockets. В начале перед героем ставятся две основные задачи: вывести эти Вселенные из стазиса, а также идентифицировать и отыскать преступника.

Интерфейс игры

Интерфейс игры несколько сложнее, чем в большинстве других современных графических адвентюр. Действие происходит в двух местах: на космическом корабле, который называется "Jester" (Шут) и на поверхности различных планет.

На корабле доступное пространство состоит из трех экранов. Центральный, на котором Вы находитесь в начале игры, позволяет лишь получить доступ к служебному меню (сохранение/загрузка и т.п.) — маленькому прямоугольнику в середине верхней части экрана. Кроме того, отсюда же ведутся некоторые диалоги.



Вы можете "переместиться" направо или налево. Справа Вы получите доступ к базе справочной информации. Она включает как статическую часть, так и динамические данные, пополняемые по ходу игры. Ее содержание напоминает винегрет, но лишних пунктов там нет. Все рано или поздно Вам понадобится.



Слева Вы выбираете очередной пункт назначения. Для управления служат четыре



окошка справа от более крупного. Левое нижнее служит для выбора очередной Вселенной, в правом верхнем выбирается одна из планет соответствующей системы, левое верхнее задает конкретное место посадки, а правое нижнее — это приказ кораблю на перемещение.

Когда герой находится на поверхности планеты, интерфейс меняется. Если нажать мышкой на среднюю часть полоски в верхней части экрана, то меню откроется целиком. Левая часть предназначена для выбора одной из стандартных возможностей в стиле фирмы Sierra. Иконки соответствуют командам **Use, Take, Walk, Open/Close, Look, Talk** и **Push/Pull.** Вы можете переключаться между этими командами и правой кнопкой мыши. Из двух левых верхних иконок одна вызывает уже известное Вам служебное меню, а вторая служит для "быстрого сохранения" в специальное гнездо. Загрузиться из этого гнезда можно, нажав в любой момент Alt+R.

В центральной части этой панели расположены имеющиеся у героя предметы. Предметы из одной Вселенной нельзя использовать в другой. Вам, разумеется, покажут только то, что доступно.

В правой части этой панели расположены специальные управляющие иконки. Довольно большая икона в виде треножника служит для установки специального детектора, который позволит обнаружить Мировой Ключ. Детектор работает, если его установить точно на северном магнитном полюсе планеты.

Дальше: зеленый шарик — концентрированное время. Его можно использовать для того, чтобы вывести из стазиса некоторые объекты. Голубой шарик — это Personal Digital Assistant (PDA), устройство для постоянной связи с кораблем и проведения некоторых дистанционных электронных манипуляций. Его можно использовать двумя способами. Сформировав команду **Use PDA on Korda**, Вы получите доступ к той же базе справочной информации, что и на корабле. Если понадобится, то Вы можете воздействовать и на другие объекты.

Правее расположена иконка указателя Мирового Ключа. После того, как были произведены необходимые измерения на северном полюсе, он поможет Вам найти нужное направление.

Под этими иконками расположен доступ к универсальному инструменту (Universal Tool), имеющему три различные функции. Первые две из них всюду одинаковы — это отвертка и молоток (не забудьте, что их можно использовать в любом месте!), в то время как третья меняется так, чтобы соответствовать потребностям текущей Вселенной.



Осторожно! Спойлеры!

Желающим пройти игру самостоятельно, далее читать *не* рекомендуется!

1. Urbs

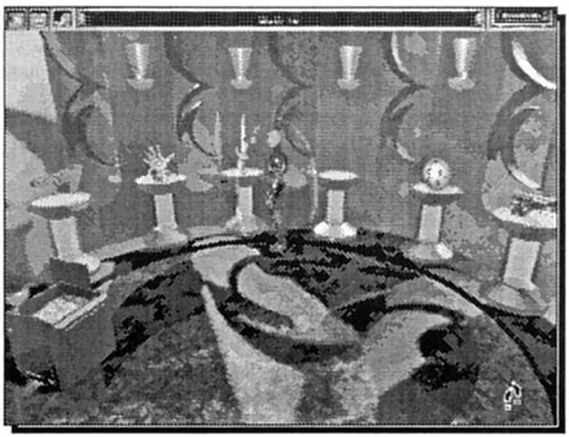
Эта Вселенная представляет собой гигантское поле боя, на котором воюют не только реальные бойцы, но и объемные компьютерные модели. Здесь царят военная дисциплина и соответствующие понятия о чести. Третья функция универсального инструмента — "Силовой Жезл" (Force Rod), прочтите о нем в справочнике.

В этой Вселенной только одна планета, а на ней три места для посадки. Начинайте всегда с магнитного севера для того, чтобы использовать детектор Мирового Ключа. Вы попадете в сад скульптур (Sculpture Garden). Он состоит из четырех связанных друг с другом локаций. Походите по этим локациям, почитайте таблички (Plaque) возле скульптур, поговорите с гигантской статуей, стоящей в точке, где надо установить детектор.

Переведите корабль в город (Ground Zero). Непосредственно на месте посадки Вы можете подобрать тряпку (Rag) и монтировку (Crowbar). Справа от места посадки расположен музей. Возле входа лежит

ящик, а рядом пузырек жидкости для полировки металла (Polish), который также надо взять. Взломайте ящик, используя монтировку (↱) и возьмите из него древний щит (Ancient Shield). Вылейте "полироль" на тряпку, протрите щит, и он будет блестеть как зеркало.

Отправившись вниз, увидите экспозицию музея. Ценность представляют лишь генеральские нашивки (General Bars), которые, однако, защищены автоматической лазерной системой. Прикройтесь щитом (Use Polished Shield on General Bars), и



Корда сможет их взять. Теперь можно отправляться на последнее возможное место посадки — форт (Fort).

В первой же локации снимите с убитого солдата форму, наденьте на себя и прикрепите к ней генеральские знаки различия. Кроме того, заберите два флага, лежащих на поле боя. Теперь Вы достаточно оснащены, чтобы справиться с проблемой северного полюса.

Вернитесь туда и повесьте незнакомый флаг на флагшток за спиной гигантской статуи. В разговоре с ней Вы (в форме генерала) призовете ее сорвать вражеский флаг, что она и отправится делать. Установите детектор, и Вы узнаете, что Мировой Ключ находится в форте, куда и следует вернуться.

Куда двигаться — легко определить по указателю. Сканер, расположенный на краю пропасти, среагирует на форму и генеральские нашивки и включит мост через расселину.

Внутри отряд солдат (точнее, моделей) застыл в момент расстрела шпиона. Щит позволит Вам пройти мимо них и поговорить с этим шпионом. Аккуратно выбирая фразы диалога, Вы сможете получить информацию, о том, что здесь произошло, а также контактное имя для следующей Вселенной — **Aurans**. Рядом лежит папка (Folder), которую Вы также можете прочесть.

Дверь в лифт, ведущий внутрь форта, заперта. Электронный замок не составит проблем для Вашего PDA (↱). Внутри Вы обнаружите, что между двумя солдатами идут жаркие дебаты. Помня, как управляется эта Вселенная, Вы должны предпочесть выполнение приказа другому образу действий.

Теперь Вы получаете доступ к головоломке Мирового Ключа, в данном случае это — составление символа Вселенной в стиле игры в "15" на поле 3x3. Сразу после этого герой попадает на допрос к "ожившему" правящему Совету Пяти. Сохраните игру, прежде чем начать диалог с его членами, и, думается, Вы вскоре сумеете найти правильный подход.

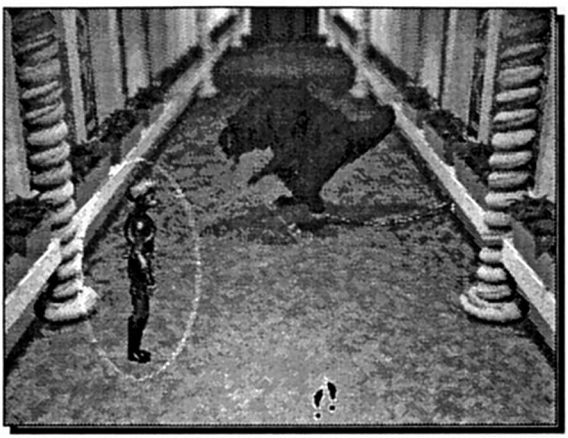
2. Aurans

Эта Вселенная оформлена в стиле сказок "1001 ночи". Большую ее часть занимает пустыня. Третья функция универсального инструмента в этой Вселенной — магический жезл (Magic Wand).

На северном полюсе, в том месте, где надо установить детектор, лежит бутылка странной формы. Попробуйте поднять ее, и из нее появятся шесть джиннов, которые потребуют у Вас "постные финики" (Dates of Fasting). Соглашайтесь им помочь, и ковер-самолет перенесет Вас в оазис, где они растут. Вы увидите очень много фиников, совершенно не похожих друг на друга. Обратитесь к справочной системе — там рассказано о религиозных праздниках, связанных с постом, и приведены соответствующие символы. Соберите нужные финики (символы поста — хлеб, пылающий человек, лотос, крест, колонна с едой и девятиконечная звезда). Не забудьте прихватить и скелет какого-то несчастного животного.

Отдайте нужные финики джиннам; они вернутся в бутылку и позволят Вам забрать как ее, так и ковер-самолет. Теперь можно установить детектор.

Следующее место посадки — каньон (Canyons). Вам грозят камнепад и "воронки" с зыбучим песком. Используя концентрированное время (↱), Вы можете дезактивировать эти ловушки, хотя одна из воронок остается опасной, и ее надо осторожно обходить по нижнему краю экрана. На юго-востоке имеется выход в локацию, где "застыл" опасный хищник (Ketter Beast). Бросьте ему скелет из оазиса с фиг



никами и порцию концентрированного времени (↱). Его удовлетворит такой скромный обед и локация станет безопасной.

В ней лежит труп предыдущей жертвы хищника. Вы можете взять рядом с ним несколько мозаичных плиток, а также рваный тюрбан. Возвращайтесь назад и идите на северо-запад. Увидев блеск в глазнице черепа, заберите лежащий там предмет. Это удастся лишь со второй попытки. Это всего лишь иголка, но с ее помощью Вы сможете зашить рваный тюрбан, а затем и "обработать" его магическим жезлом. Наденьте тюрбан, и жители этой Вселенной будут принимать Вас за "своего".

Пройдите по скелету, как по мосту, и дальше на юго-восток. Там "с неба" падает волшебное перо. Еще дальше на севере Вы увидите дворец-мираж и непонятный указатель. Магический жезл позволит с ним пообщаться. Достичь дворца, пока видите дорогу, Вы не сможете. Возвращайтесь к кораблю (↱) и летите на плато (Plateau).

Там живет торговец Arabou, о котором Вы уже слышали. Он предложит Вам магические сандалии. Заплатите за них, например, концентрированным временем (↱). Кроме того, за рассказ о хищнике Вы получите волшебную флейту, позволяющую превращаться в змею. Летите дальше, к пещерам (Caverns).

Как только войдете в пещеру, камнепад закроет выход. Дальше путь ведет через клейкую и не очень надежную паутину. Простейший способ пройти ее — это надеть магические сандалии (↱).

Теперь Вас ждет не очень сложный лабиринт, герой выйдет из него к подземному озеру. "Оживив" человека, пьющего воду, Вы увидите, что он исчезнет, оставив после себя обрывок тряпки. Подберите и намочите его. Кстати, если Вы неосторожно выпьете из этого пруда, то окажетесь возле своего корабля.

Неподалеку находится громадный кристалл, освещающий два символа (Urbs и Aurans). Протрите запыленный символ Aurans мокрой тряпкой. Пройдите по другую его сторону, и Вы обнаружите, что просвечивающие насквозь лучи осветили потайную дверь. Откройте ее и пройдите туда.

Убедитесь, что тюрбан надет, и поговорите с кочевником, стоящим ближе к северу (↱). Он одолжит Вам свой меч. Поговорите с поваром. Его проблема — в слишком горячем огне, вручите ему перо, и он в благодарность даст Вам флягу (Canteen), в которую Вы сможете набирать воду из любого водоема.

Дальше путь преграждает громадный паук. Волшебная флейта поможет от него избавиться (Use Flute on Spider). Поговорите с танцующей женщиной. Она пообещает Вам свою вуаль в обмен на победу над обидевшим ее мужчиной. Этот враг совсем недалеко и это, как ни странно, хозяин этой Вселенной, Двистор (Dwistor). Здесь Вам поможет одолженный меч. Вернитесь к женщине и получите свою награду.

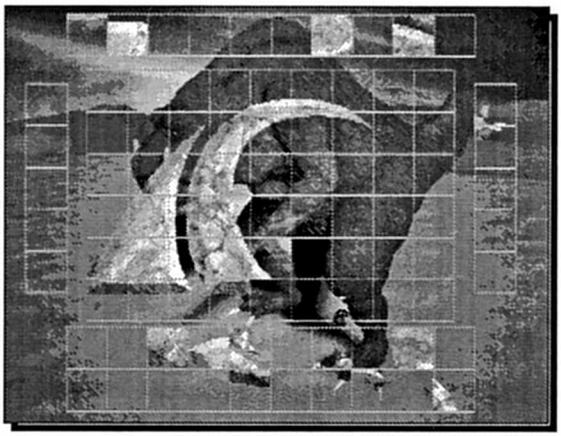
Путь дальше опять ведет в пустыню с миражом дворца. Самый простой способ достигнуть дворца — заколдовать вуаль магическим жезлом и надеть ее (↱).

Во внешней части дворца нет ничего полезного. Пройдите вперед, и Вы попадете в центральную часть.

Детектор указывает на дверь, охраняемую стражником. Если сходить налево, то можно узнать о существовании секретного прохода. Чтобы прорваться к Мировому Ключу, можно им воспользоваться (↱).

Идите направо в сокровищницу. Проигнорируйте все имеющиеся там предметы. Сдвиньте пьедестал с рубином (Pull\Push Pedestal), а затем висящий на стене гобелен (Tapestry). Теперь подтолкните к стене большую плиту из центра комнаты, и Вы сумеете добраться до отверстия. Проползя по узким каналам, Вы, в итоге, проникнете в гарем.

Осталось решить последнюю головоломку. Поговорите с одной из женщин. Она задаст Вам загадку, основанную на идентичности произношения слов джин (gin — алкогольный напиток) и джинн (jinn — сказочное существо). Дайте ей бутылку с джиннами, и Вы получите доступ к Миро-



вому Ключу. Здесь Вам надо собрать из деталей-квадратиков символ этой Вселенной, который Вы видели уже много раз. Когда Вы закончите сборку, то узнаете, что преступник был замечен в очередной Вселенной, которая называется Fortuna.

3. Fortuna

Эта Вселенная — царство азартных игр. Законы вероятности изменены так, чтобы азартный игрок получил максимальное удовольствие. Третья функция универсального инструмента — генератор вероятности (Probability Driver), который непредсказуемым образом изменяет вероятность случайных событий.

Вы прибываете на планету Fortuna, которая имеет единственное место для посадки. После беседы с владельцем этой Вселенной, Вы получите небольшое количество фишек для игры. Здесь же находится и корабль преследуемого Вами человека (идите все время направо), доступ к которому преграждает неисправный ремонтный робот. Примените PDA и робот будет выведен из строя.

Корабль остается недоступен, направляйтесь к лифту. Этажом ниже расположен бар и залы игровых автоматов. Поговорите с барменом (не используя вариант Barter!). На одном из столов лежит забытый кем-то фотоаппарат. Игральные автоматы пополнят Ваши финансы, не забывайте использовать Probability Driver. Как только Вы начнете выигрывать примерно один раз из трех, продолжайте играть на этом же автомате, пока не накопите 10000 кредитов.

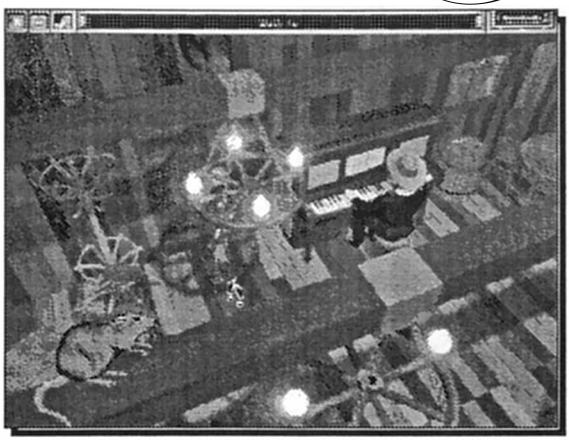
Еще этажом ниже расположены два зала казино, между которыми на сцене играет группа музыкантов. Поговорите с ними, они согласятся сообщить Вам, куда отправился подозрительный незнакомец, если Вы добудете для них музыкальный инструмент (Glifnod) и кого-то, кто будет на нем играть.

В правой части казино под одним из столов лежит игральная карта — пиковый туз. Слева Вы можете прихватить лопаточку для кубиков (Dice Scoop). Теперь спуститесь еще ниже. Поговорите с нищим, он расскажет как выиграть в тотализатор. Возле него лежит еще одна карта — червоный туз.

Поднимитесь на самый верх и отправьтесь на планету Tracks. Поставьте так, как посоветовал нищий, и Ваши деньги вырастут в десять раз. Возвращаясь назад, сфотографируйте офицера, стоящего возле красного космолета. Вы получите фотографию служебной нашивки, которую можно использовать в качестве пропуска.

Спуститесь обратно вниз, отдайте половину денег нищему, если хотите (остального будет более, чем достаточно), и используйте фотографию для того, чтобы войти в поезд. Вы прибудете к салуну в стиле Дикого Запада, и, разумеется, игра в покер происходит на том самом месте, куда Вам надо установить детектор. Поговорите с пианистом, он даст Вам несколько советов по поводу покера.

Включитесь в игру. Комбинация из двух восьмерок и трех тузов, которую Вам сдадут — **проигрышная**. Вы можете воспользоваться советом пианиста (Discard and Draw) и выиграть с тремя тузами (↱).



Возвращайтесь в казино. В баре можно скупить весь ассортимент, хотя пользы от этого мало. Отдайте заячью лапку женщине у игрального автомата (Successful Gambler). Отправляйтесь этажом ниже. На музыкальном инструменте проще всего сыграть самому (↱). Теперь налево, в самый дальний угол. Там расположен столик охраны. Заплатите деньги, а затем используйте PDA, чтобы отвлечь охранника. Нажмите кнопку, отключающую силовое поле, и откройте верхнюю коробку. В ней лежат Glifnod и небольшая плата (Electromagnetic Chip). Платы (и эту, и купленную в баре) Вы можете вставить в свой PDA.

Посмотрев на Glifnod, Вы поймете, как на нем играть. Идите к музыкантам и предложите им свои услуги. Как только вспыхивает лампочка, нажимайте соответствующий рычажок.

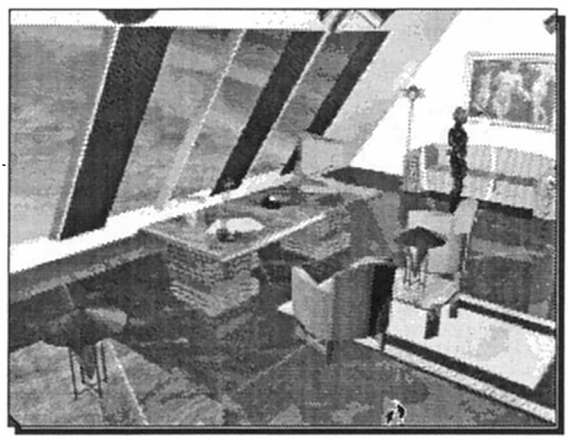
Затем идите дальше направо, и увидите, что часовой у одной из дверей лежит без сознания. Войдите в эту дверь. По дороге найдете ведро с голубой краской. Лифт в конце коридора не работает, но отвертка позволит добраться до лестницы. Поднимитесь этажом выше, в отделении под полом лежит деталь бомбы (Particle Decelerator). Двигаясь дальше, найдете еще один лифт. Можно открыть его двери с помощью PDA (↱), но никуда поехать все равно не удастся.

Возвращайтесь назад и увидите секретную комнату. В ней — связанная охрана и бомба. Поговорите со свободным инопланетянином, покажите ему фотографию нашивки. Накройте бомбу мусорным баком (Push/Pull Waste Disposal Unit) и развяжите (Push/Pull) охранников. На одном из мониторов Вы увидите, как преследуемый Вами человек дает голосовую команду кодовому замку. Используйте Probability Driver (↱) и Вы узнаете, что пароль звучит как "Pasqua Wipeout" — посмотрите рассказ об этом событии в справочной базе.

Теперь нажмите на все доступные кнопки в этой комнате и посмотрите, к чему это приведет. Подберите с пола Vo-Decoder — это то, что нужно, чтобы привести в действие лифт. Поднимитесь на два этажа вверх.

Подойдите к красному космолету и используйте известный теперь пароль. В коробке с инструментами найдете отмычку. Спускайтесь на два этажа вниз и снова идите по коридорам. Поднимитесь на тот этаж, где Вы еще не были. Запертую дверь в конце коридора отоприте отмычкой. Она сразу не сработает, гните ее молотком, пока не добьетесь успеха.

Мировой Ключ находится за этой дверью, но герой обнаружит, что его опередили. При беседе с этим новым персонажем, которого зовут Мило (Milo), Вы должны отказаться от его ареста (дважды). Ваше согласие помочь Мило означает, что образ действий радикально меняется: вместо того, чтобы выводить Вселенные из стазиса, Вы теперь будете вводить их в это состояние.



Сразу после этого длинного мультфильма Вы получаете доступ к головоломке Мирового Ключа. На этот раз Вы должны повторять по памяти все более длинную последовательность цветов и звуков. Это очень избитая идея, и у Вас не должно возникнуть особых проблем, в крайнем случае можно воспользоваться карандашом и бумагой.

Все, что осталось, — покинуть планету. Поднимайтесь наверх, поговорите с офицером (тот попросит у Вас PDA) и (обязательно!) с Мило. Окуните концентрированное время в голубую краску и подарите его офицеру. Этот "фальшивый PDA" выведет его из стазиса и позволит ему выпустить Вас с планеты.

Теперь идите к своему кораблю. В последующем мультфильме Вы арестуете владельца этой Вселенной. Кроме того, Вам станут доступны еще две Вселенные, Cabal и Verdry, в то время как Мило отправится в Jungen.

4.Cabal

Cabal — это мир классической магии, где для применения заклинаний требуются материальные компоненты, жесты и волшебные слова. Еще нужно сфокусировать магическую энергию на определенном объекте. Для такой фокусировки служит третья функция универсального инструмента, которая в этой Вселенной называется Magic Foci. У героя также появится запас Spell Points (в начале 10), их затраты на заклинания описаны в справочнике.



В этой Вселенной четыре планеты, все они доступны для посещения. Сперва интерес представляет лишь зона северного полюса. Начнем с планеты Glitter.

Ведьма, стоящая возле своей хижины, предложит герою сыграть в "виселицу", поставив на кон жизнь. Загаданную фразу отгадать очень легко. В нее входит имя владельца этой Вселенной (Avalon Greer).

В награду за успех ведьма позволит Вам чувствовать себя в ее хижине как у себя дома и сообщит заклинание (Animation), позволяющее оживлять статуи. Большую часть предметов в доме и вокруг него Вы сможете собрать без труда (горсть земли из сада, лейку, ведро с водой, нож и несколько раковин моллюсков).

Перелейте воду из ведра в лейку. Мешающую кошку с книжной полки можно полить водой из лейки (↱). На полке находятся две книги и свиток, содержащие три заклинания (Opening, Communion и Flame Blast). Кстати, информация о всех известных герою заклинаниях будет в дальнейшем доступна ему через PDA (в "дневнике").

В хижине же устанавливается детектор, который вместо указания положения Мирового Ключа выдаст странную фразу. Наполните ведро похлебкой из котла и отправляйтесь на следующую планету, Forge.

Возьмите лампу, висящую над дверью в рудник. Вручите голодному гному ведро с похлебкой, и Вы получите в знак признательности ключ от двери (↱). Войдите внутрь и дойдите до короля гномов. Установите детектор и получите еще одну фразу. Поговорите с королем, а также отбейте молотком два камня (Lodestone) от одной из колонн.

Летите на следующую планету (Glass). Возьмите кучку огненных перьев с земли. Поговорите с двумя жрецами. Помогите им с заклинанием Opening, и они сообщат Вам заклинание Commandment, а также помогут выбрать правильное поведение при общении с фениксом.

Войдите в храм и подойдите к алтарю. Поговорите с верховным жрецом (High Priest), встаньте на колени (Kneel). Примените заклинание Communion (Use Magic Foci on Scroll, Use Communion on Phoenix). Положите ровно одно перо феникса на алтарь и поговорите с фениксом.

После окончания разговора возьмите благословлённое перо и воспользуйтесь детектором (еще одна загадочная фраза). Возвращайтесь на корабль. На экране появится фраза Contact Milo. Нажмите в это место мышкой, сообщите ему то, что Вам сказал феникс, а затем отправляйтесь на четвертую планету (Gem).

Статую единорога надо оживить (↱). Соберите все разбросанные самоцветы и вставьте их в соответствующие гнезда арфы. Отрежьте ножом несколько волосков из хвоста единорога и натяните их в каче-



стве струн. Поиграйте на арфе (Push/Pull Harp), и единорог оживет.

Направляйтесь дальше. Возьмите кристаллы, висящие на дереве, и поговорите с королевой фей (самая правая) и с феей, расположенной левее (дважды). Королева добавит Вам еще 10 Spell Points за оживление единорога, а также даст доступ к новым локациям. От другой феи Вы получите заклинание Forceful Winds в обмен на два уже известных Вам.

Детектор устанавливается на том месте, где стояла статуя единорога. Результатом станет четвертая кодовая фраза. Используйте Magic Foci на героя, а затем процитируйте все эти фразы в порядке планет этой Вселенной (Shining Smooth, Shining Bright, Worked By Fire, Heart Of Light). Перед героем появится изображение нескольких пузырей.

Возвращайтесь на планету Forge и опять идите к королю гномов. Теперь с ним можно поговорить снова, и он предложит поменять PDA на его "пузырный жезл" (Bubble Wand). Выберите пункт Barter (↱), он согласиться принять в качестве платы Ваш резонансный детектор, благо, у героя их большой запас.

Теперь направляйтесь на планету Gem, к вулкану (Volcano of Glory). Ваша задача — поймать летающий глаз. Используйте заклинания, сначала Commandment (Use Hammer on Crystal, Use Magic Foci on Crushed Crystal, Use Commandment on Flying Eye, Sleep), а затем Flame Blast (Use Magic Foci On Blessed Feather, Use Flame Blast on Flying Eye).

Возьмите глаз, затем примените на героя Bubble Wand. Герой окажется перенесен внутрь пузыря, в котором оборудована комната. Девушка, находящаяся в ней, — дочь хозяина Вселенной. Возьмите розу, лежащую на столике, и девушка проснется. Запишите фразу, которую она произнесет первой, — это руководство к дальнейшим действиям. В результате последующих событий Вы добудете сердце Авалона Грира.

Можно отправляться в его башню на планете Glass. Яркий луч света — это лифт наверх. Поговорите с хозяином Вселенной, при этом выберите вариант Heart. Он сдастся без борьбы. Подберите лежащее на полу письмо и прочтите его. Это дальнейшая информация для Мило. Когда Вы вернетесь на корабль, снова передайте ее по радио.

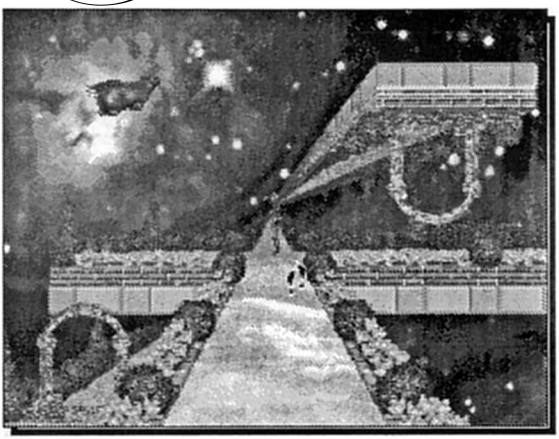
Осталось только остановить время в этой Вселенной. Для этого направляйтесь на Glitter, в сад ведьмы. Посадите розу и полейте ее из лейки. Она вырастет, в центре цветка окажется странный камень-жеода (структура с кристаллами внутри). Вставьте в жеоду нож, а затем воспользуйтесь молотком. Открытую жеоду вновь посадите в землю сада.

Она вырастет, образовав пещеру. Войдите туда, и Вы получите привет от Мило вместе с инструкцией, как остановить время в этой Вселенной. Возьмите бревно и ложку. Положите бревно под котел и воспользуйтесь огненным пером, чтобы поджечь его. Вылейте в котел оставшуюся воду из лейки, положите туда же уголек от горящего бревна. Затем примените заклинание Forceful Winds (Use Lodestone on Feathers, Use Magic Foci on Crushed Feather, Use Forceful Winds on Cauldron). Наконец, положите в котел горсть земли. Перемешайте варево ложкой. Выковыряйте отверткой из стены желто-зеленый кристалл, раздробите его молотком и также бросьте в котел. Выпейте полученный напиток (Take the Cauldron) и Cabal также окажется в стазисе. Можно двигаться дальше, в Verdry.

5. Verdry

Самая извращенная из Вселенных этой игры. Здесь изменены законы пространства и реальности и царит хаос. Все не такое, каким кажется. Направления и координаты искажены. Третья функция универсального

инструмента — Reality Warp — позволяет Вам общаться с "нереальными" существами этой Вселенной, но каждое ее использование разрушает реальность самого героя. Если злоупотребить этой функцией, то результатом окажется полный самораспад.



Сперва Вы попадете в странный сад, вроде бы магнитный север планеты Verdry. Однако, детектор не работает. Используйте PDA на куст в центре экрана, Вы увидите своего двойника — эта встреча даст Вам информацию для Мило.

Примените Reality Warp, герой начнет разрушаться, но будет способен разговаривать с растениями. Поговорите с ними всеми, соберите с каждого по плоду (и Big Leaf с земли). Creeping Jenny заодно попытается Вас обокрасть. Выберите вариант Uproot, когда Вам предоставится такая возможность. Подберите свое барахло и двигайтесь в отверстие в земле. Примените Reality Warp на растение, которое обнаружите там, и Вы узнаете, где надо установить детектор.

Надо возвращаться обратно. Достаточно воспользоваться листом (Use Big Leaf on Elder and Sage) (). Растение сдвинется с места, и Вы сможете через дырку в земле вернуться к своему кораблю.

Летите к планетоидам, а точнее к тому из них, где пересекаются кольцо из планетоидов и примыкающая к нему линия. Если Вы не ошиблись, то на планетоиде будет находиться человек-магнит. Установите детектор и узнайте координаты Мирового Ключа.

На планете будет новое место посадки, отправляйтесь туда. Дальнейшее движение преградит странное существо. Попробуйте поговорить с ним, выяснится, что его язык очень своеобразен. Придется для диалога соорудить барабан.

Соберите иголки с лиан на пне, а затем очистите пень от лиан (командой Push/Pull Stump). Сорвите цветок странного растения (Bulb Plant), вставьте в него иголки вместо гвоздей, положите эту конструкцию на пень. Первый раз применив молоток, Вы вобьете гвозди в пень, а за второй раз Вы простучите необходимое сообщение, и существо освободит Вам дорогу.

Войдите в ворота, и Вы попадете в лабиринт. Он экзотический на вид, но "честный". Вы без труда сможете составить его карту. Помимо промежуточных локаций, в нем есть семь основных комнат. В каждой из них надо добыть ступеньку лестницы, которая позволит в итоге добраться до Мирового Ключа.

"Почтовая" комната. Когда герой попадет туда, владелица Вселенной подарит ему изображающую его куклу. Возьмите ее. В центре комнаты расположен почтовый ящик. Дерните флажок (Push/Pull Mailbox), а затем откройте ящик. Вы увидите письмо. Прочтите его, сразу после этого буквы осыплются на пол. Подберите их, вновь поместите на бумагу, запечатайте новое письмо в конверт. Положите его в почтовый ящик, дважды дерните флажок (чтобы отправить письмо и получить ответ), снова откройте ящик. В нем будет посылка, а в ней — первая доска-ступенька.

"Близнецы". В середине комнаты стоят две статуи. Поговорите с ними. Постарайтесь убедить их, что Вы — не владелица Вселенной. Если Вы выберете правильные команды, то они дадут прибор Dreamcatcher, способный превращать фантазии в реальность. Он позволит извлечь вторую ступеньку из зеркала. Теперь откройте зеркало, за ним находятся лекарства. Medikit позволит Вам восстановить реальность героя, однако, отложите его использование на возможно более поздний срок. Затем откройте дверь "сейфа" и пройдите в нее — это единственный вход в галерею.

"Галерея". На стене висит картина, на которой изображена еще одна ступенька. Эта картина все время "убегает" от героя. Однако, один из гвоздей плохо держится в стене, и его можно взять. Другой можно

заблокировать, открыв вторую дверь слева, а на последний из свободных гвоздей надо повесить картину, лежащую на полу. Теперь Вы можете взять еще одну ступеньку. Откройте остальные двери, пройдите через огненный ковер (Fire Rug), и выйдите направо.

"Пейзаж". Здесь нельзя добиться успеха сразу. Пока что Вы можете лишь подобрать упавший листок (Fallen Leaf) и пыльцу с цветов в верхней части экрана.

"Кухня". В этой комнате имеются стол и холодильник, а также масса моргающих глаз. Пыльца вызовет у них аллергию и заставит закрыться. Возьмите с передней стенки холодильника рецепт и два магнита. Отодвиньте холодильник и открутите мотор при помощи отвертки. Верните холодильник на место, откройте оба отделения и соберите все, что найдете внутри (Brainsickle, Shears, Bowl). Сюда Вам также еще придется вернуться.

"Пейзаж". Срежьте водяные цветы ножницами и предложите полученную пыльцу пчелам. Они согласятся помочь, и вместе с PDA принесут на берег грабли. Граблями сдвиньте кучу листьев. Под ней обнаружатся еще два "листа" — Leaflet (брошюра с информацией для Мило) и Table Leaf (столешница). Подберите и то, и другое. Слева внизу на реке мерцает звездочка. Это лежащее на дне долото (Chisel). Используйте магнит, чтобы вытащить его на берег, подберите, наточите на камне и забейте в дерево. Примените молоток, и Вы добудете еще одну ступеньку.

"Мостки". Комната залита водой, пара странных малышей использует ступеньку в качестве лодки. Поговорите с ними, затем подойдите к тому месту, где из воды выпрыгивает золотая рыбка. Поймайте ее в тот момент, когда она упадет на мостки.

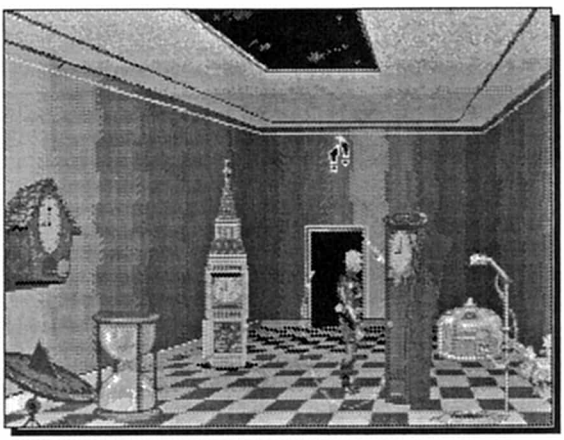
Вернитесь к малышам, они все еще недовольны. Прикрепите мотор от холодильника к миске, положите туда же лист (Fallen Leaf). Предложите им такую самодельную лодочку, они с удовольствием выдадут Вам ступеньку (↱). Обменяйте новую одежду с куклы на старую.

"Комната смеха". В этой комнате можно разбить молотком одно из зеркал и взять себе осколок. Кроме того, поговорите с находящимся там мальчиком, мозги которого работают не совсем так, как надо. Примените Reality Warp, дайте ему Brainsickle. Вы сможете вылечить его при помощи куклы, которая теперь одета как он. В знак благодарности он даст Вам еще одну ступеньку.

"Кухня". Осколок зеркала позволит Вам ослепить глаза. Оставшаяся ступенька использована как деталь стола. Используйте Reality Warp, затем обменяйте столешницу на нее.

Возвращайтесь в галерею и положите все ступеньки туда, где должна быть лестница (Hallway). Вы наконец доберетесь до Мирового Ключа. Ваша задача — синхронизировать все часы, а затем остановить их.

Электронные часы можно перевести при помощи PDA. Водяные часы переводятся снятием заполнителя с последующей его установкой назад. Солнечные часы (копия Биг Бена) и напольные часы переводятся командой Push/Pull, при этом копию Биг Бена надо сначала открыть. Часы с кукушкой переводятся с помощью Reality Warp.

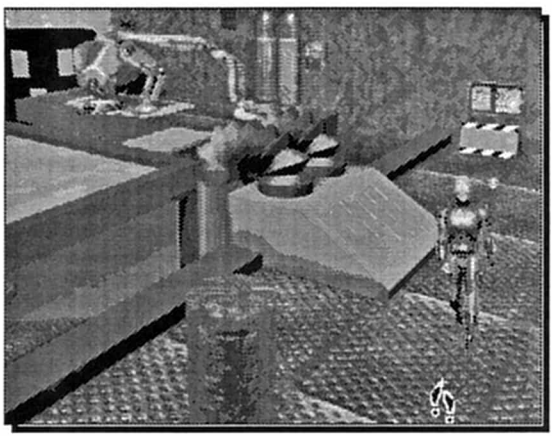


Остановить электронные часы можно при помощи отвертки. У копии Биг Бена вставьте гвоздь в механизм. Разбейте песочные часы молотком, возьмите немного песка. Передвиньте (Push/Pull) песочные часы, чтобы отрезать от света солнечные. Вытащите кукушку. Снимите заполнитель с водяных часов и вставьте вместо него кукушку. Возьмите ветку с куста, разомните ее молотком, добавьте воды из заполнителя водяных часов и песок. Откройте напольные часы при помощи отвертки и забейте их полученной смесью. Вы получите сообщение о том, что Вселенная в стазисе. Выход из этой комнаты откроется.

"Jester" находится по другую сторону речки, а бревно, по которому Вы могли бы перейти, уплывает, как только нарушается стазис. Возьмите копье (за кустом) и камень. Положите камень в воду. Теперь подойдите к бревну и добейтесь того, чтобы оно уплыло за пределы экрана и появилось с другой стороны. Подойдите к нему, оно поплывет дальше, но упрется в камень. Дойдите до середины бревна и используйте копье, чтобы заблокировать его окончательно. Теперь ничто не мешает Вам дойти до корабля и отправиться на "штурм" последней Вселенной.

6. Dyce

Эта Вселенная имеет технический характер. Электроника, киборги и все такое на самом высшем уровне. Она встроена в так называемую "сферу Дизона", эта идея разрабатывалась как учеными, так и писателями-фантастами. Звезда-светило окружена гигантской сферической оболочкой, что позволяет эффективно использовать всю излучаемую ею энергию. Города-поселения подвешены в пространстве внутри этой сферы. Третья функция универсального инструмента здесь — Frequency Manipulator, нечто вроде универсального дистанционного управления, способного подобрать коды и привести в действие практически любую электронную систему.



Сначала Вам надо проникнуть сквозь оболочку сферы. Когда герой выйдет из лифта, при помощи отвертки снимите все стенные панели. За одной из них находится неисправная электронная система. Примените PDA (Use PDA on Exposed Circuitry), и все будет приведено в норму. Теперь надо вернуться обратно через лифт. Примените Frequency Manipulator на панель рядом с дверью, и Вас ждет очередное, довольно серьезное испытание Вашей памяти. Вы должны попарно открыть одинаковые картинки.

Запомните как можно больше одинаковых пар в тот момент, когда Вам покажут всю картину. Затем, если Вы случайно откроете различные картинки, запомните, а лучше запишите их расположение. Вы можете открыть непарную комбинацию лишь четырежды, пятый провал будет означать конец игры. Когда Вы добьетесь успеха, Вам станет доступна первая зона внутри этой Вселенной.

Там Вас встретит не слишком дружелюбно настроенный владелец первой Вселенной (Urbs) Deter. Когда Мило посоветуется насчет порядка действий, выберите пункт Plan. Подойдите к стене и откройте служебную панель при помощи отвертки. Теперь примените Frequency Manipulator, но сначала не на только что открытую панель, а на другую, расположенную возле боевого робота. Теперь сделайте то же самое со своей панелью, и Вы установите связь. Переключите зеленый рычаг вниз и нажмите на верхнюю кнопку на этой же стороне. Теперь поверните диск так, чтобы зажглись все лампочки. Нажмите оставшуюся кнопку на правой стороне и робот будет оглушен, а Вы сможете арестовать Детера. При этом Вы узнаете о еще одной зоне внутри сферы (Chop Shop), куда и можете теперь направиться.

Поговорите с библиотекарем. Зайдите в "больницу", поговорите с доктором. Возьмите библиотечную карточку и инструменты, лежащие на полке. Вновь выйдите на улицу и дайте карточку библиотекарю. Он выдаст Вам книгу по хирургии. Вернитесь внутрь и примените эту книгу (или, скорее, знания из нее) на доктора. Вручите ему деталь, которую он попросит. Оперируемый киборг даст Вам еще один адрес, который можно посетить.

Снова поговорите с доктором, он предложит Вам хорошие деньги за биомеханическое оборудование (то есть, за костюм боевого робота, который благодаря Вам остался без хозяина). Примените PDA, что-

бы осуществить эту сделку. Выйдя наружу, Вы сможете взять мозг и руку из мусорного ящика, а вернувшись назад — механическую руку с полки.

Летите в новое место, где живет O'Райан (O'Ryan), владелец этой Вселенной и главный из преследуемых Вами преступников. Используйте PDA на батарею солнечных элементов, а затем с помощью снятого элемента вырубите систему автоматической охраны. Мило пойдет внутрь первым и окажется захвачен Двистором, владельцем Вселенной Aurans. Идите за ним, и Вы увидите, что внутри есть комнаты, помеченные знаком каждой из ранее посещенных Вами Вселенных.

Зайдите в первую дверь налево и соберите все, что можете: ножку от индейки, виноград. Передвиньте сундук, возьмите найденный ключ и откройте сундук этим ключом. Внутри находится кодовая карточка.

Теперь идите в правую дверь. Включите телевизор, подобрав дистанционное управление (↱). Вы узнаете координаты очередной зоны. Открутите отверткой панель под экраном, а затем и плату (Control Board), которую там обнаружите. Поднимите подушку и возьмите монетку. Заберите половину лотерейного билета со стола.

Вернитесь в основной коридор и идите дальше. Карточка откроет дверь с таким же символом, как и на ней (Verdry). Здесь Вам надо вернуть обстановку к реальности, что будет достигнуто, если Вы перебьете все стекла, какие сможете.

Разбейте молотком стеклянный шкафчик с камертоном и возьмите камертон. С его помощью разбейте линзу телескопа. Откройте сперва занавеску, а затем и окно с монстром за ней. Откройте ящичек и снимите очки с чертика, который из него выскочит. Возьмите один из плавающих в воздухе кирпичей, которым и разбейте эти очки. К этому моменту Вы должны обнаружить пробку в полу. Возьмите захват (одна из деталей из мастерской доктора) и выдерните эту пробку. Реальность хлынет в комнату, и Вы арестуете очередного преступника.

В образовавшемся отверстии Вы найдете флейту и еще одну кодовую карточку. Не забудьте также бросить монетку в автомат и взять выкатившийся из него глаз.

Новая карточка откроет очередную дверь. Открутите отверткой панель в ноге робота и вставьте туда имеющуюся у Вас плату. Активизируйте робота при помощи Frequency Manipulator. Когда робот остановится, откройте панель в его затылке и снова активизируйте его при помощи PDA. Вы пробьете проход в комнату Двистора.

Используйте флейту, чтобы освободить Мило и захватить Двистора. Ножка индейки окажет потрясающее воздействие на монстра из Вселенной Двистора, и Вы сможете заполучить вторую половину выигрышного билета. Соедините их вместе и направляйтесь в доки.

Рискованная игра "угадай, в какой руке" выигрывается, если Вы выберете левую руку. Чтобы обратить лотерейный билет в деньги, поговорите с одноглазым роботом, стоящим во главе очереди, и предложите ему второй глаз.

Теперь у Вас достаточно денег, чтобы купить билет на проезд к центру сферы, где осталось захватить O'Райана. Когда Вы туда прибудете, поговорите с Мило. У Вас будет три варианта возможных действий, каждый из которых ведет к разным финальным мультфильмам. Самый правильный соответствует выбору **Capture**.

Однако, в любом случае порядок действий внутри комнаты остается одним и тем же. Сперва используйте PDA, чтобы остановить вращение центральной сферы. Затем используйте детектор (то, что Вы делали на северном полюсе каждой планеты). Красный прямоугольник покажет местоположение Мирового Ключа. Откройте крышку при помощи Frequency Manipulator, а затем разбейте батарею молотком.

Дальнейшее от Вас не зависит, наслаждайтесь финалом.

● ● ● ● ●



"Well, Sugar Pop, you have a universe of your own now. It's what you've always wanted."



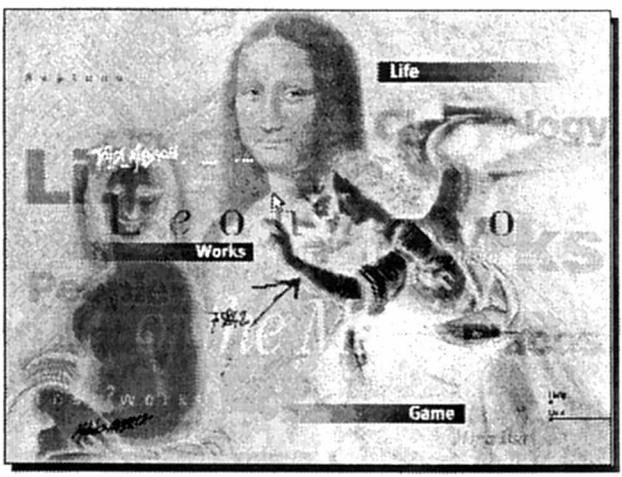
Разработчик: **ACTA / SCALA**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система: **8 Мб; SVGA; 486; Windows 3,1**

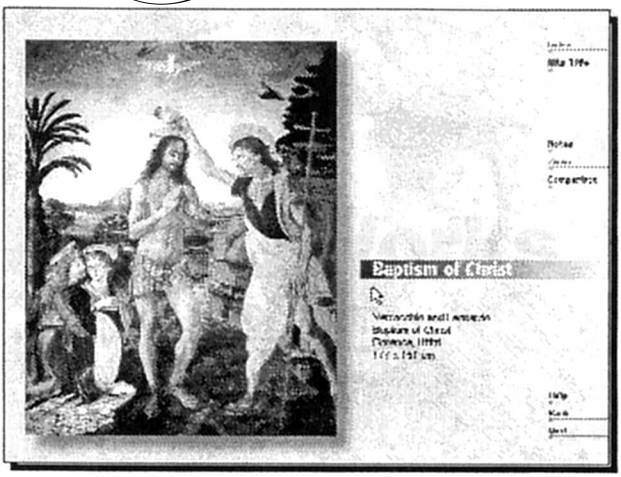
Если задаться целью найти в истории личность, оказавшую наибольшее влияние на развитие цивилизации, то, наверное, Леонардо да Винчи был бы на первом месте. И личность его тем более интересна, что овеяна огромным количеством легенд и мифов. Сегодня нам, наверное, не понять как можно было быть таким разносторонним человеком. Ведь Леонардо был и талантливым инженером, работавшим над проектами боевых машин и летательных аппаратов, и талантливым архитектором в области военной, культовой и градостроительной архитектуры, и выдающимся живописцем, и композитором, и врачом. Он был из тех немногих исторических личностей, кто на века опередил свое время. Даже и через триста лет после его смерти Наполеон, захватив Италию, специально занимался тем, чтобы труды Леонардо были вывезены во Францию на изучение.

Одним CD-ROM диском жизнь такого человека охватить невозможно, и авторы этого издания остановились только на живописи Леонардо и приложили максимум усилий для того, чтобы программа была непохожа на традиционные альбомы и каталоги. И нас, прежде всего, интересует то, как им это удалось сделать.

А решение оказалось оригинальным. В его основу была положена одна отличительная черта наследия Леонардо – его картины в большинстве своем стали известны через двести–триста лет после смерти художника, и потому проходили то, что сегодня называют атрибуцией (то есть, их авторство не было известно изначально, а устанавливалось специальными исследованиями). Тому было много причин.

Как человек разносторонний и занятый многими делами сразу, Леонардо не всегда дописывал картины до конца. Нередко их заканчивали его ученики. Бывало, что он сдавал их незаконченными. Как новатор, он применял ино-





гда такие материалы, которые к сожалению старели, и неуклюжие "реставраторы" наносили на его работы новые слои. Одним словом, когда в XVIII веке и позже начался целенаправленный поиск его наследия, все пришлось собирать и изучать по крупицам.

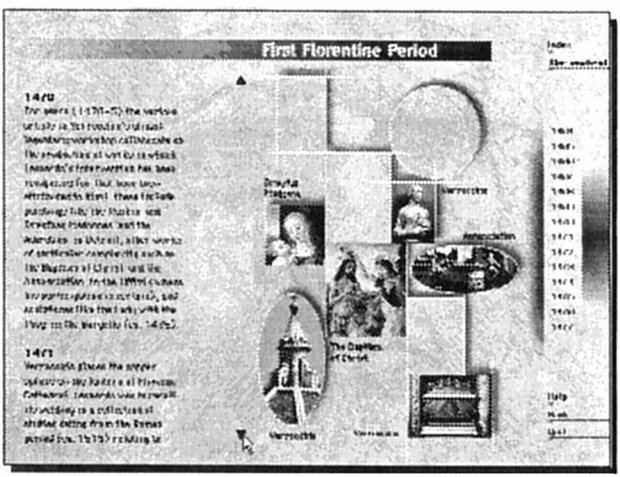
Вот через такой процесс изучения и исследования Вам и предлагают пройти авторы этого замечательного издания. Здесь все подчинено теме исследования. Даже встроенная в программу игра, в которой Вам предлагается из нескольких женских портретов (без лица) собрать один, требует понимания особенностей манеры разных живописцев.

Рассказывая о картинах Леонардо, авторы не только объяснят нам когда, где и по какому поводу он их написал, но и обязательно упомянут о том, как проходила их атрибуция, предложат и Вам самостоятельно сравнить разные фрагменты картин между собой в поисках единой техники, приведут данные радиографического и рефлектографического анализов. Нам расскажут и о том, что именно на картине принадлежит Леонардо, а что стало наложением последующих веков.

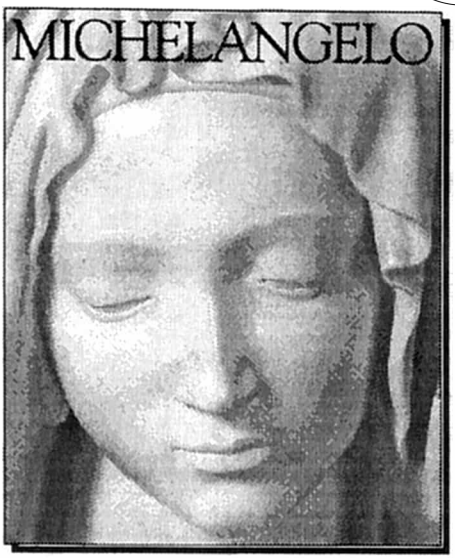
Все это безумно интересно и напоминает не альбом по живописи, а лабораторию ученого, хотя, конечно, личность Леонардо возвышается над прочими вопросами и главный раздел программы – **Life** – это подробное и богато иллюстрированное жизнеописание.

И здесь авторам программы удалось сказать новое слово. Интересна сама форма, в которой проиллюстрирована биография – часть экрана выделена для фиксированных "окон", в которые проецируются иллюстрации при прокрутке текста (см. рис.). Для интерактивного мультимедийного продукта это решение более чем рискованное. Но здесь это сделано с таким изяществом и с таким тщательным соблюдением пропорций и баланса композиции, что само по себе является произведением искусства.

Добавим к этому музыку и отличный текст, и мы имеем мультимедийный продукт, намного превосходящий любой самый содержательный альбом или каталог в традиционном полиграфическом исполнении.



© Сергей Симонович, 1996.



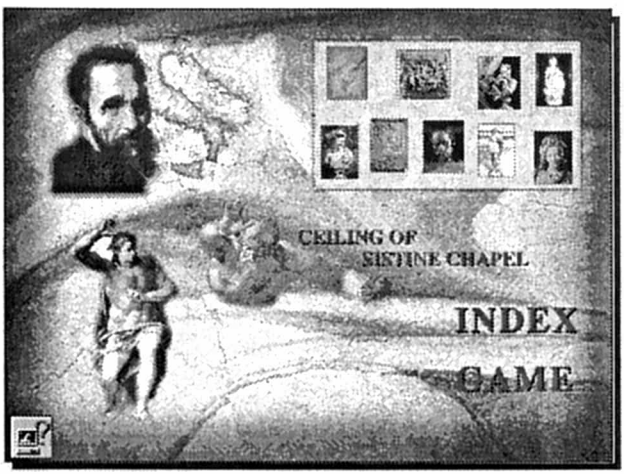
Разработчик: **ACTA**
Издатель: **E.M.M.E. Interactive**
Минимальная система: **4 Мб; SVGA; 486; Windows 3.1**

Вы никогда не задумывались над таким простым и очевидным вопросом, как же так получилось, что в одно и то же время (конец 15-го века) в одном и том же месте (Северная Италия) вдруг собрались вместе сотни выдающихся людей, перевернувших судьбу развития мира. Откуда вдруг взялись выдающиеся художники, скульпторы, архитекторы, композиторы, ученые, инженеры, врачи, ювелиры, оружейники, писатели, и пр. и пр. и пр. Мы не будем перечислять имена – они займут пол журнала, но они ведь не с неба упали. И не было такой Академии, которая осчастливила человечество массовым выпуском гениев. Так что же произошло? Как начиналась та Перестройка, которую впоследствии назвали Ренессансом?

Для поиска ответа на этот вопрос отправимся в 1453-ий год и взглянем на мир из Северной Италии. Страна разбита на мелкие, непрестанно враждующие между собой герцогства, княжества и королевства. А в это время их извечный соперник Франция лежит в разрухе, вызванной затянувшейся Столетней войной с Англией. И до Столетней войны и после нее французские короли неустанно заботились о том, как бы приобщить североитальянские провинции к своему великолепию. Они постоянно пеклись и о том, чтобы на папском престоле в Ватикане сидел не кто-нибудь, а именно французский кардинал.

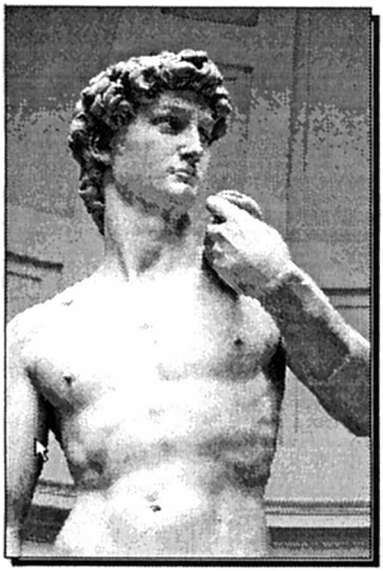
И вот Италия получила передышку на целых сто лет. Да не просто передышку, а неисчерпаемый рынок. Ведь и Франция и Англия финансировали свои военные аферы на деньги итальянских банкиров. И в то время, как крестьяне во Франции скармливали скотине последнюю солому с крыш своих лачуг и опустошали разоренную страну дикими бунтами, в Италии строились дворцы и соборы, благоустраивались города, расцветали все виды ремесел и торговля.

Единственным военным врагом для итальянских государств к середине 15-го века стали они сами. И вот в 1453-м году в маленьком местечке Лоди под Миланом собирается "Большая Пятерка" – лидеры Венеции, Флоренции, Милана, Папской области и Не-



аполитанского королевства и договариваются о мире. Этот договор и перевернул историю культуры всего мира.

Колоссальные средства, нажитые на торговле и банковском деле, были брошены на "общественные работы". Во всех крупных городах началось строительство дворцов и соборов, а монархам и аристократам понадобились великолепные статуи и картины для того, чтобы обустроить это пышное великолепие. Мгновенно возникла потребность на тысячи рабочих рук от каменщиков до архитекторов. Спрос рождает предложение, и в городах появились мастерские и то, что сегодня бы назвали "творческими лабораториями". Вот оттуда, из этих "лабораторий" и потекли сотни учеников и подмастерий, которые через сорок лет составили славу эпохи Возрождения. Резко рванулись вперед все искусства и науки, вплоть до медицины (обучение скульпторов сопровождалось изучением анатомии человеческого тела и тоже привело к ряду важнейших прорывов).



В общем, то "Экономическое чудо", которое произвели после Второй мировой Германия и Япония, освобожденные от необходимости нести военные раходы, на самом деле было просто повторением того, что за пятьсот лет до этого уже произошло в Северной Италии.

В это бурное и стремительное время и погружает нас CD-ROM диск под названием **Michelangelo**. Сама личность великого скульптора и архитектора для авторов не самоцель, а только средство для того, чтобы рассказать нам о событиях того времени и дать цельный, всеохватывающий взгляд на эпоху. И, наверное, это не случайно.

Художник работает над картиной, композитор над музыкальным произведением, а то, что делает скульптор и архитектор, мало назвать произведением. Это не отдельная работа – это ПРОЕКТ. А у проекта кроме исполнителя есть еще много разных сторон. Здесь интересно все: и личность заказчика, и источники финанчирования, и причины, вызвавшие этот проект к жизни, и альтернативные рассмотренные и отвергнутые проекты. Вот такой подход и реализован в этой энциклопедии. Здесь Вы узнаете не только как, когда и где творил Микеланджело. Вам расскажут и о тех людях, с кем он дружил и работал, кто поставлял ему заказы. Вам расскажут о тех мастерских, в которых ковались кадры Великой Перестройки. И нет смысла говорить о том, что все это сопровождается сотнями иллюстраций творений самого Микеланджело и других великих мастеров – это само собой разумеется. И включение в программу многих биографий великих людей того времени, так или иначе контактировавших с героем диска, тоже явление очевидное. Очевидно и великолепное музыкальное сопровождение.

Не очевидно только одно. Как авторам удалось при колоссальном богатстве встроенного материала суметь воплотить его в столь цельную форму, когда не человек, а именно вся эпоха с сотнями людей и сотнями творений оказываются в центре нашего внимания.

Диск выпущен еще в 1994 году и стал одним из первых мультимедийных произведений фирмы E.M.M.E. Но по богатству замысла и изяществу воплощения он выглядит шедевром, намного обгоняет продукцию других издательств и не устареет еще много лет. Это классика. Это то, что в западных журналах называют точным словом "MUST", то есть вещь, обязательная для каждой домашней коллекции.

© Сергей Симонович, 1996.



Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Разработчик:
Opera Multimedia / SCALA
Минимальная система: **4 Мб; SVGA; 486; Windows 3,1**

Для нашего отечественного любителя живописи, воспитанного на необъятных коллекциях Эрмитажа, галерея Уффици может скорее показаться камерным собранием, чем величайшей коллекцией мира. И все же это ПЕРВЫЙ художественный музей мира как в историческом смысле, так и по тому, сколько там собрано шедевров. И не случайно именно с него **EMME Interactive** начинает новую серию мультимедийных изданий, объединенных общей концепцией под названием **Виртуальный Музей**.

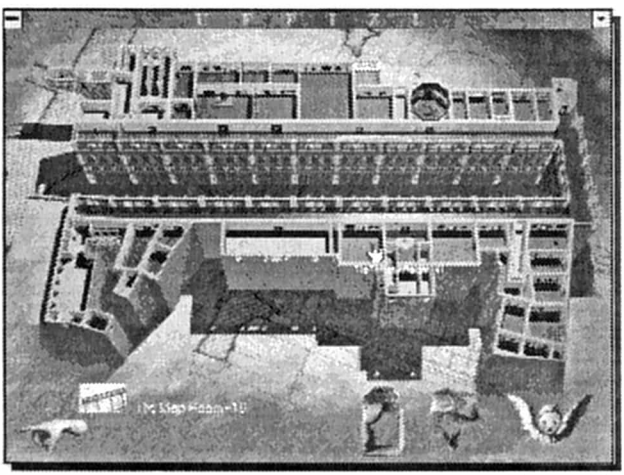
Это совершенно новая концепция, для которой пока не было аналогов. Наверное, она будет подхвачена другими издателями и, возможно, в 21-ый век мы войдем с коллекциями "виртуальных музеев", потеснивших на наших полках традиционные альбомы по живописи.

Сразу скажем, что концепция поражает своей простотой и гениальностью. Представьте себе, что Вы оказались в трехмерной модели здания галереи и можете свободно перемещаться по ее залам и коридорам. Вы можете выбрать себе любой зал, посмотреть во все стороны и вдоволь полюбоваться на то, как размещены картины на стенах. К любой заинтересовавшей Вас картине можно подойти поближе, увеличить ее до размеров экрана, получить справку об ее истории, об авторе, о сюжете, а в некоторых случаях и рассмотреть детали, обращая внимание на технику живописи и на материалы.

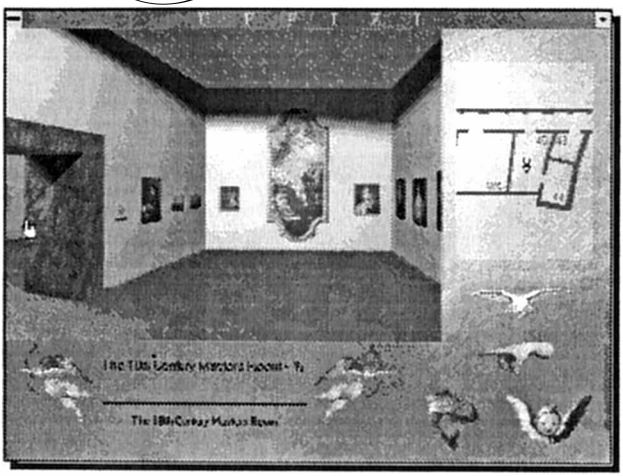
Самое простое, что при этом приходит в голову – назвать этот "виртуальный музей" трехмерной адвентюрной игрой. Здесь Вы сами прокладываете себе маршрут, обращая внимание не только на то, ЧТО представлено в музее, но и на то, КАК это сделано.

При входе в каждый новый зал Вас ждет краткое сообщение о том, кому этот зал посвящен. Ощущение присутствия полное. Единственное, что отличает программу от реального музея, так это то, что ноги не затекают, и экскурсовод не торопит.

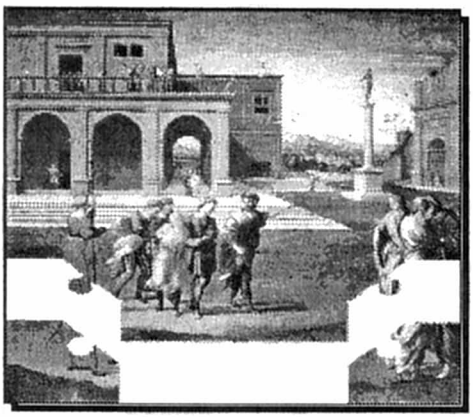
В коллекции представлено около 500 работ почти 200 выдающихся мастеров прошлого. Здесь и Тициан и Ботичелли, Рубенс и Караваджо. Назовите любое громкое имя мастера 15–17 веков, и здесь Вы найдете и справку о нем и его работы. В некоторых случаях работы со-



провождаются искусствоведческим анализом, для которого привлекаются современные средства: видео- и фотовставки.



Галерею Уффици от некоторых других собраний мира отличает то, что не только картины составляют основное содержание музея. Здесь огромную роль играет и само здание. Его начали строить в 1560 году по проекту архитектора Джорджо Вазари (того самого, с которым хорошо знакомы наши российские любители живописи по многотомному труду жизнеописаний великих художников, скульпторов, зодчих, который и сегодня остается самым фудаментальным исследованием на эту тему).



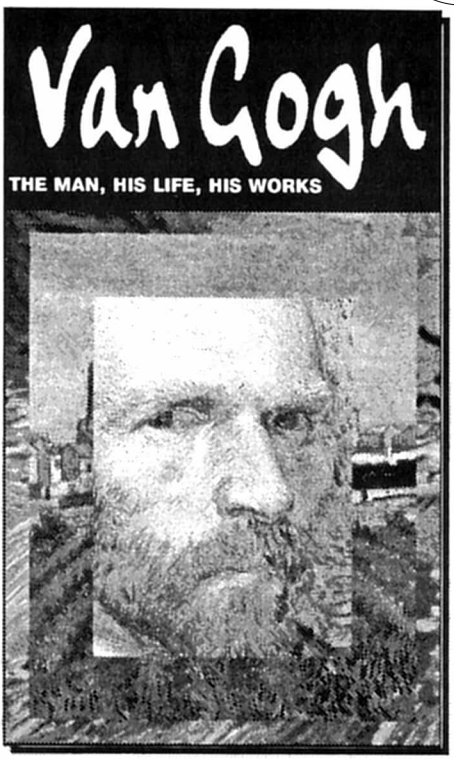
Здание было построено как административное и в нем разместились подразделения магистрата города Флоренции, но уже в 1581 г. верхний этаж здания был открыт как первый в мире музей живописи. В основу коллекции легли личные собрания семейства Медичи.

Именно здание, его многочисленные залы и переходы и стали главным ядром пакета. Решение более, чем удачное, сделавшее этот диск с колоссальным содержанием еще и увлекательной игрой.

Но для тех, кто любит игры "как игры", здесь тоже есть с чем поработать. Одной из комнат "виртуального музея" стала "комната для развития воображения". Здесь можно "заказать" себе тематическую экскурсию на экзотическую тему типа "Изображения животных в картинах эпохи Возрождения" и получить лекцию, в которой будет все от бабочек до лошадей. А можно сыграть в собирание паззл-головоломок различной степени сложности.

Безусловно, посещение Италии мероприятие недешевое. Но те из наших соотечественников, кому уже довелось побывать за границей, особо отмечают, что культурная программа (музеи и экскурсии) является весьма и весьма расточительной статьей бюджета. Автобус, экскурсовод, входные билеты, памятные буклеты и мелкие потребности типа "перекусить" съедают за визит в галерею сотни полторы долларов на семью из трех человек. Так что появление таких "виртуальных" музеев на Ваших полках, возможно, станет не просто огромным культурным событием, но и небольшой экономической победой. При всей дороговизне таких изданий они все-таки во много раз дешевле, чем реальное посещение музея, во много раз более информативны, да к тому же всегда под рукой.

© Сергей Симонович, 1996.



Разработчик: **Pantheon Multimedia**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система:
4 Мб; SVGA; 386; Windows 3.1

С издательской точки зрения Винсент Ван Гог (1853 – 1890) представляет, прямо скажем, не слишком удачный объект. Есть много художников, у которых и картин побольше и краски поярче. Обычно художник в течение жизни нарабатывает определенную манеру письма, и тогда его картины уже ценятся не сами по себе, а своей принадлежностью к кисти великого мастера. И достаточно подробная коллекция картин известного художника с успехом заполнит любой CD ROM-диск и автоматически сделает его популярным.

С Ван Гогом дело обстоит несколько сложнее. За годы жизни он несколько раз менял манеру письма (исследователи насчитывают до пяти периодов его творчества). И бесполезно дать любую его картину и не рассказать при этом КОГДА (в каком периоде) она была написана, ЧЕМ он тогда жил, КОГО любил, с КЕМ переписывался, с КЕМ встречался, а самое главное – ГДЕ жил.

Место жительства играло особую роль в творчестве Ван Гога. Каждая смена его манеры сопровождалась переездом в другую местность: Брабант (юг Голландии), Париж, Амстердам, Прованс (юг Франции) и др., а переезд, разумеется, вызывался какими-то обстоятельствами, которые не могли не отразиться на его творчестве и круге общения.

Одним словом, можно представлять художника, идя "от его работ", а можно – наоборот представлять живопись, идя "от художника". В этой программе авторы поступили именно так. Не случайно у энциклопедии поставлен субтитул: **The man, His life, His Works** (личность, его жизнь, его работы).

Конечно, в программе можно просмотреть работы Ван Гога как в обычном альбоме по живописи. Но это не самый интересный подход. Гораздо интереснее пройти весь жизненный путь Ван Гога как человека – познакомиться с его друзьями-художниками, послушать ту музыку, которую слушал он, побывать в тех городах и деревушках, где он творил, почитать те письма, которые он оттуда писал и, наконец, "на закуску" посмотреть те картины, которые он при этом создал.

Программа предоставляет Вам три основных режима работы:

- Guided Tour: Sites
- Gallery
- Studio

Guided Tour. Это современное путешествие по тем местам, где жил и творил Винсент. На географической карте Вы выбираете город (провинцию), затем конкретно то место, где он работал, и можете посмотреть на него глазами самого Ван Гога или через призму современной фото- и видеотехники *(см. рис.)*.

Gallery. Как и можно ожидать из названия, это коллекция работ Ван Гога. Она необычно структурирована – по географическому признаку: Париж, Сен-Реми, Арле, Овре и пр. – мы уже говорили о том, что место жительства играло не последнюю роль в творчестве художника.

Большой находкой авторов стало удачнейшее использование музыкального сопровождения. Возможно, Вы слышали о том, что живопись и музыка могут эффектно дополнять друг друга. Не случайно сейчас не только в больших городах, но и в малых (чаще именно в малых) организуют концерты небольших ансамблей камерной музыки не в концертных залах, а в залах музеев или картинных галерей. Там и музыка звучит не так, и живопись воспринимается по-другому. Конечно, такие концерты рассчитываются на небольшую аудиторию, но



Дом викария, как его увидел Ван Гог...



...этот же дом сегодня.

зато для тех, кому довелось на них побывать, это остается незабываемым событием на всю жизнь.

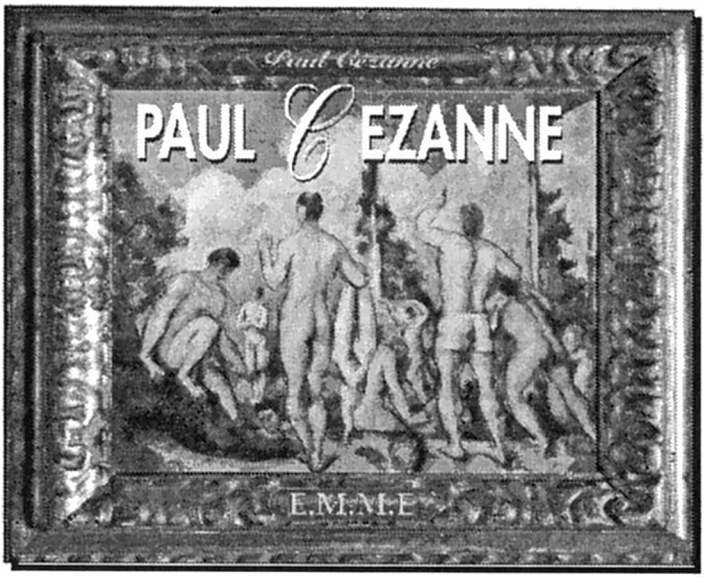
Теперь Вы можете сделать себе такой концерт не выходя из дома. В Вашем распоряжении музыка Сен-Санса, Франка, Бизе, Форе, Равеля и других композиторов, с которыми Ван Гог был знаком лично и творчество которых конечно же влияло и на него самого. Включите, например "Реквием" Форе, и Вы лучше ощутите трагизм автопортретов Винсента.

По композиторам и художникам, оказавшим влияние на жизненный путь Ван Гога, Вы можете получить дополнительно и историческую справку.

Режим **Studio** – исследовательский. Его можно рассматривать как набор тематических экскурсий. Здесь Вам расскажут о периодах творчества, о тех художниках, которые оказали влияние и об основных событиях в личной жизни. В этот раздел включено немало материала, не принадлежащего кисти самого Ван Гога, но необходимого для более полного понимания его полотен.

Подводя итог, скажем, что если программа и не открывает никаких новых программистских трюков и не "убивает" огромным количеством материала, то зато она отлично сбалансирована, выглядит цельно, законченно и, если так можно сказать, "отточенно". К слову сказать, нередко в CDROM-энциклопедиях встречаются разделы и режимы, "навешенные" только потому, что места было много, а создателям это ничего не стоило. Здесь такого нет – здесь каждый режим работы с программой оправдан и полезен. Авторы нашли изящный путь представления великого живописца и блестяще, без излишеств, его реализовали.

© Сергей Симонович, 1996.



Разработчик: **Lambe Corporation**
Издатель: **E.M.M.E Interactive**
Минимальная система: **8 Мб; SVGA; 486; Windows 3.1**

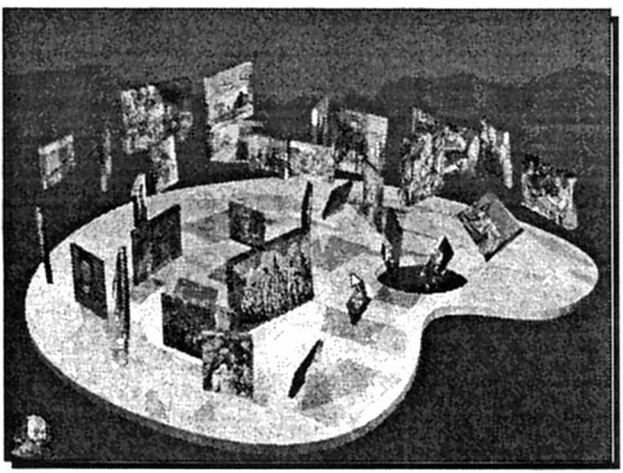
Если сравнивать этот CD-ROM диск с рассмотренным ранее диском, посвященным Ван Гогу, то сразу виден другой подход авторов. Здесь не личность художника доминирует над его работами, а наоборот на первый план выходят картины, и через них рассказывается о Сезанне. Разумеется, это не значит, что Сезанн был как человек менее интересен, чем Ван Гог, а только отражает подход авторов программы.

CD-ROM издания отличаются от обычных книг тем, что их можно "читать" по-разному. Конечно, и книгу тоже можно читать не сначала до конца, а наоборот, но все-таки это не самый общепринятый способ. Когда мы имеем дело с CD ROM, возможностей выбора для того, как его читать, гораздо больше.

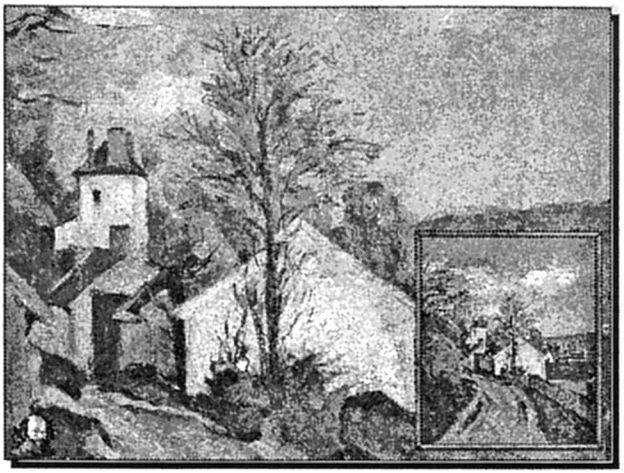
Можно, например, просмотреть биографию художника от первого крика до гробовой доски, попутно получив исчерпывающую справку не только об его работах, но и о друзьях и близких.

Можно пойти "от живописи" и просмотреть диск так, как смотрят каталоги: что за картина, когда и в какой технике написана, и где сегодня хранится.

Можно подойти к изданию как к искусствоведческому труду, рассмотрев в деталях технику живописи художника и особенности его мазка и палитры. Здесь же Вам дадут профессиональный анализ по каждой из работ: чему посвящена, кто изображен, как изображен, что влияло на



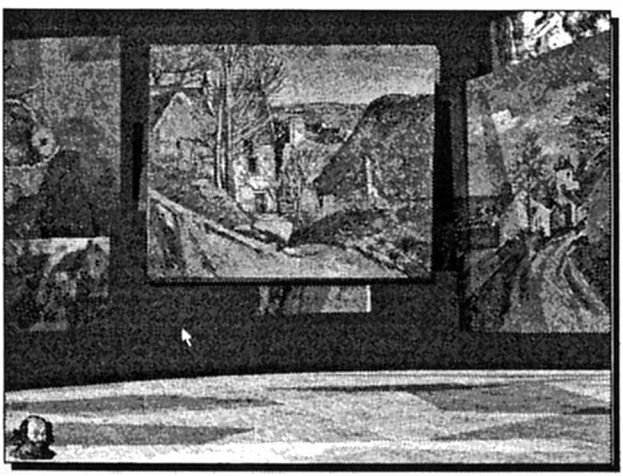
стиль и манеру письма художника в данный момент. Этот раздел написан так просто и доходчиво, как могут позволить себе только настоящие профессионалы, не опасающиеся критики со стороны коллег. По-видимому, это самый интересный раздел программы, правда, требующий знания английского языка, но пока это общая проблема большинства мультимедийных систем.



Для тех же, кто пока эту проблему не решил, есть другой раздел программы, в котором Вы попадаете в "виртуальную студию" художника (см. рис.). В трехмерном виде в ней даны все 33 представленные работы, и Вы можете рассмотреть их так, как это бывает в музеях – "со стороны", а можете погрузиться до деталей, демонстрирующих технику мазка.

Ну и, конечно, музыка. Если бы не было живописи, то она была бы сильнейшей стороной программы, а так она служит для создания колорита и атмосферы. Впрочем, отлично подобранное музыкальное сопровождение – это отличительная черта всех работ компании EMME Interactive и хвалить музыку – значит повторяться.

Что же мы имеем в итоге? Те, кто любят книги про художников, найдут в этом диске шикарное приложение к известным книгам Анри Перюшшо. Те, кто интересуются этим делом профессионально, получат отличный образец искусствоведческих исследований, ну а те, для кого, живопись и музыка – это просто способ проведения досуга, смогут откинуться в кресле, расслабиться и ощутить себя в художественном салоне и на камерном концерте одновременно.



Основные разделы:

Works – работы художника (виртуальная студия).
Biography – биография (с видеовставками).
Guided Tour – тематическая экскурсия.
Amusement – встроенная викторина "Угадай название картины".
Index – указатель работ и справочная информация.
Bibliography – библиография.

© Сергей Симонович, 1996.

✔ **Ролевые книги-игры** из серии "Путь Героя".

✔ **Полиграфические издания:**

PC-Forum, PC-Help,
PC-Express, CD-ROM-Review

✔ **Электронные журналы:**

PC-Review-94 (выпуски 1...10)
PC-Review-95 (выпуски 11...22)
PC-Review-96 (текущие выпуски)







- Москва, радиорынок в Митино (суб., воскр. с 9 до 15). Метро "Тушинская", далее автобусом; или электропоездом до пл.Трикотажная Рижского напр.
- Москва, **"Московский Дом Книги",** ул.Новый Арбат, д.26.
- Москва, **"БиблиоГлобус",** ул.Мясницкая, д.6.
- Москва, Фирма **"ВАМ-1".** Токмаков переулок, дом 21/2, стр.3, комн. 1, метро "Курская", далее по ул. Казакова до Токмакова пер. тел. 267-37-68 или 924-73-86.
- Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 23. Магазин **"Книги"** (у ж/д вокзала).
- Екатеринбург, ул. К.Либкнехта, 16, маг. **"On-Line"**
- Екатеринбург, магазин **"Электроника",** Первомайская, 16.
- Екатеринбург, Фирменные киоски газеты "Комсомольская Правда" фирмы **"Спектр":** Площадь 1905г.; ул.8-го Марта/Большакова; ул.Азина/Свердлова; ул.Бардина, 21; универсам "Белореченский"; универсам "Заречный"; проспект Ленина/Гагарина; ул.Крауля/Пирогова; ул.Заводская/Фролова; ул.Блюхера (окружной универмаг); ул.Тверишина (площ.Обороны); ул. Малышева/Луначарского; просп.Космонавтов, 3-й км; просп. Космонавтов, 52; 40 лет Октября/Уральский рабочий.
- Одесса, **AcashiSoft,** тел.33-71-71. Широкий выбор CD-ROM изданий и литературы по программному обеспечению.
- Тольятти, маг.**"Факел"**; маг.**"Новинка"**
- Ярославль, ул.Свободы, д.36 (казармы). Фирма **"Пролог".** Тел. 32-00-66. Здесь же Вы можете приобрести программное обеспечение на CD ROM и необходимые узлы и комплектующие.
- Украина, г.Днепропетровск, ул. Шевченко, 34, фирма **"ЭКОС"**

Вниманию оптовых покупателей! Сведения о Ваших торговых точках публикуются бесплатно.

Отпечатано в типографии Росморфлота
Тираж 5000 экз. Зак.

i-Press представляет свои издания

PC-Review — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издается с 1994 года. В январе 1996 года вышел в свет 23-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дискетах 1.44 (HD) в запакованном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самодеятельного творчества.

PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по объему содержания журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий.

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже превосходящие своего "прародителя".

Все издания мы рассылаем по, почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

125124, Москва, а/я 70
Тел./факс: (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

PC-Forum — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

PC-Help — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

PC-Express — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

CD-ROM-Review — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

CHRONOMASTER

Детальный разбор

